N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#163 OCTOBRE 2004

T 06287 - 163 - F: 6,50 €

future france
Media with passion



QUAKE 4

Des roquettes et des hommes

Reportages

Splinter Cell 3, QuakeCon 2004

Beta-versions

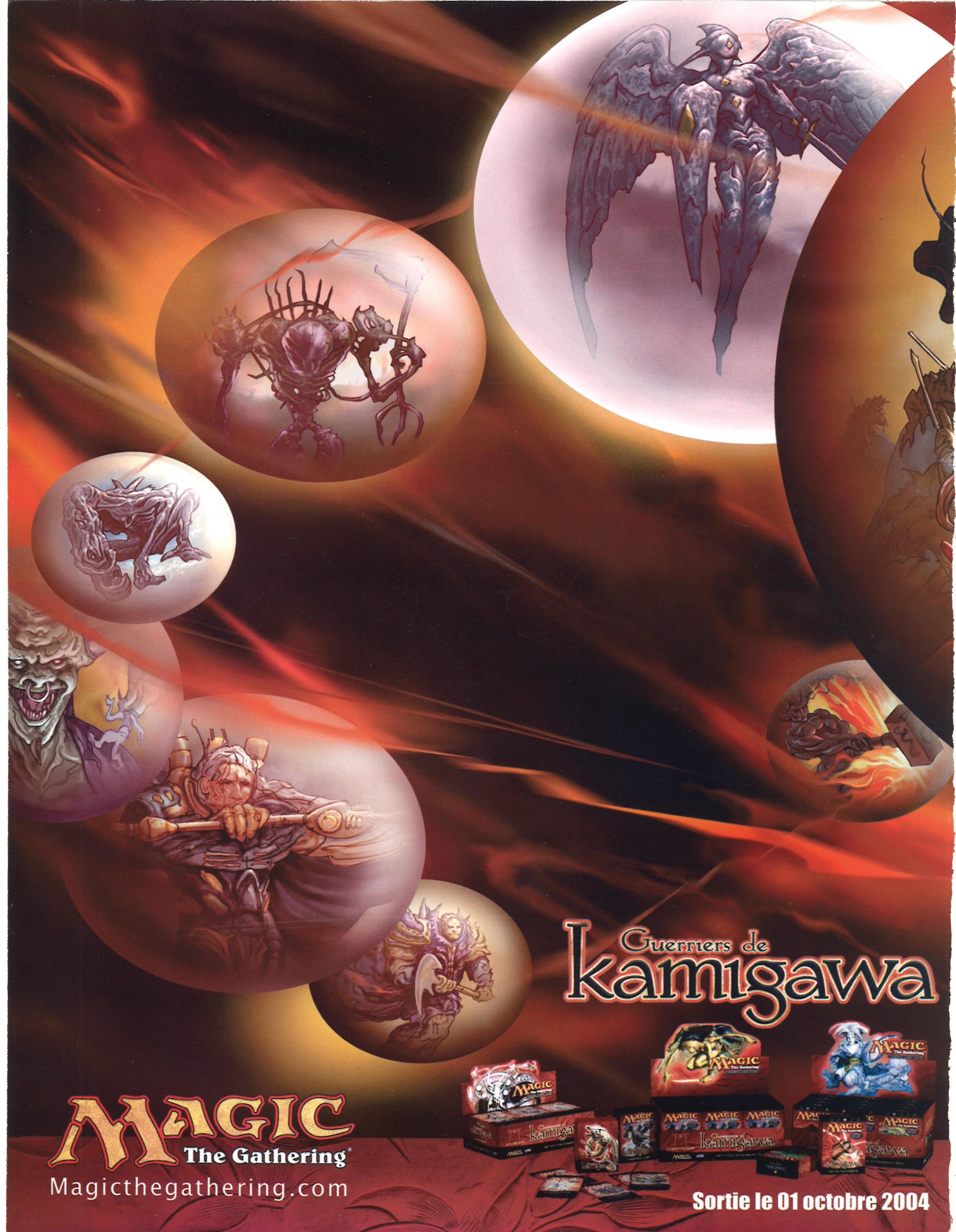
Everquest II, Rome Total War, Full Spectrum Warrior, LOTR : Battle for Middle Earth

Tests

Warhammer 40 000, Fifa 2005, Evil Genius, Silent Storm Sentinel, Ryzom

joystick 163 OCTOBRE 2004 • 6,50 €
WARHAMMER 40 000 • FIFA 2005 • EVIL GENIUS • SILENT STORM SENTINEL • RYZOM

Numéro 163 • Octobre 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €



Guerriers de
kamigawa
MAGIC
The Gathering
Magicthegathering.com
Sortie le 01 octobre 2004

ommaire

163 OCTOBRE 2004

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Everquest 2 46
Football Manager 2005 66
Full Spectrum Warrior 62
Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude 50
Les Aventures de Sherlock Holmes 58
Tribes Vengeance 48
LOTR : The Battle for Middle-Earth 64
Nexus : the Jupiter Incident 56
Professionnal Manager 2005 60
Rome : Total War 54
Shadow Ops 52
Unreal Engine 3 27
Worms Forts 65

LES TESTS DU MOIS

Alpha Black Zero 99
Arena Wars 80
Aura 91
Besieger 107
Conflict : Vietnam 82
Colin McRae Rally 2005 96
Evil Genius 86
FIFA 2005 92
Final Fantasy XI 74
Juiced 84
Kult : Heretic Kingdoms 103
Medieval Lords 100
NHL 2005 104
Nitro Family 102
Port Royale 2 98
Shade : The Wrath to Angel 108
Silent Hill 4 94
Silent Storm : Sentinels 78
Tiger Woods PGA Tour 2005 90
The Saga of Ryzom 88
Warhammer 40 000 : Dawn of War 70
Xpand Rally 106
Yu-Gi-Oh ! Joey the Passion 85
Zoo Empire 101

22



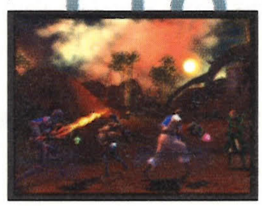
NEWS ET BETA-VERSIONS
À part la baffe visuelle collée par la démo de l'Unreal Engine 3, on retiendra les promesses de guerres de Rome Total War, Full Spectrum Warrior et LOTR : The Battle for Middle-Earth. Quant à Fumble, il a dit adieu à toute vie sociale avec l'arrivée de la bêta d'Everquest 2.

70



TESTS
Entre Xpand Rally et les éditions 2005 de Colin McRae, Tiger Woods, FIFA et NHL, les sportifs virtuels vont avoir de quoi s'occuper. Les amateurs de stratégie peuvent quant à eux se préparer à recevoir Warhammer 40k, un RTS qui ne fait pas dans la dentelle.

116



RÉSEAU
Un mois riche en beta-tests avec le second épisode de A Tale in the Desert et le scotchant World of Warcraft. Pour se sortir la tête de ces univers aux combats un peu mous, rien ne vaut une partie de Counter-Strike : Source. Demandez à Caféine…

130



MATOS
Une carte graphique performante et pas chère, c'est possible ! C_Wiz vous dit tout sur le GPU GeForce 6600 GT, le dernier bébé de nVidia, qui devrait sauver votre PC et votre porte-monnaie pour cette fin 2004.

ET AUSSI...

Budget 109
Courrier des lecteurs 14
Édito, News 22
Et Poke et Peek 138
Le jeu de la couv' : Quake IV 16
Matos – News 130
Matos – Preview nForce4 133
Matos – Test GeForce 6600 GT 134
Matos – Top Hard 136
Reportage Splinter Cell : Chaos Theory 42
Reportage Quakecon 38
Réseau Net News 116
Réseau Chronique – The Saga of Ryzom 126
Réseau Net News – A tale in the Desert 2 122
Réseau Net News – Alien Invasion 121
Réseau Net News – Counter-Strike : Source 123
Réseau Net News – Guild Wars 124
Réseau Net News – World of Warcraft 120
Réseau Try Again – Warcraft III 1.17 125
Sommaire CD/DVD 4
Top Rédac' 68
Utilitaires 112

COUVERTURE
© Activision/ID Software

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Christophe «Mia Jong» Pignon
Maquettiste : Fabrice « La Fouine » Bloch

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12 assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin septembre
Dépôt légal à parution

DVD-Rom CD-Rom

sOmmaire #163

C'est Noël avant l'heure pour ce numéro ! De vieux briscards reviennent en force, vous n'avez plus qu'à choisir votre tenue de combat : uniforme Seconde Guerre mondiale avec Medal of Honor ou armure futuriste avec Tribes Vengeance ? Si vous n'aimez pas trop la guerre frontale, rassurez-vous, on braque tous les projecteurs sur ce futur hit qu'est le nouveau Splinter Cell, en vous en proposant pas moins de trois vidéos. Comme on aime bien vous gâter et qu'un DVD c'est plutôt spacieux, on en profite aussi pour vous glisser quelques démos de jeux de stratégie (Arena Wars, Armies of Exigo, Evil Genius), de voitures (Colin 2005 et Xpand Rally) et de survival horror (Obscure et Silent Hill 4).

Tbf

Medal of Honor : Batailles du Pacifique

Genre : Action dans le Pacifique, années 40
Développeur : EA LA
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp
Config minimum : Windows XP/2000, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : : Windows XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte video 128 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Après vous avoir trimballé dans une Europe en lutte contre la menace nazie, la série Medal of Honor vous embarque cette fois pour le Pacifique, en pleine Seconde Guerre mondiale, afin d'y affronter les Japonais. Vous êtes le soldat Tommy Conlin et vous devez survivre à l'attaque de Pearl Harbor avant de vous lancer dans la conquête du Pacifique. MoH est taillé pour vous offrir des situations de combat mémorables. Ce nouvel épisode abandonne notamment le moteur de Quake III pour un moteur maison tout neuf – ce qui explique peut-être les temps de chargement un poil longuets. La démo vous donnera accès à la mission Henderson Field, à Guadalcanal.

Touches

Comme c'est trop souvent le cas, il vous faut changer les touches de déplacement si vous utilisez un clavier AZERTY, sous peine d'avoir des problèmes pour diriger le personnage. Cela se fait dans le menu Options puis Controls :

WASD	pour se déplacer
BG souris	pour tirer/attaque primaire
BD souris	pour l'attaque secondaire
roulette souris	pour changer d'arme
R	pour recharger
F	pour utiliser
TAB	pour afficher les objectifs
ALT gauche	pour viser
SHIFT	pour marcher
ESPACE	pour sauter
C	pour s'accroupir
H	pour appeler un médecin
B	pour utiliser un bandage
Touches fléchées	pour donner des ordres à l'escouade

Les démos

Répertoire \DEMOS

TRIBES VENGEANCE

Genre : Action à base de véhicules et jetpacks dans un futur lointain
Développeur : Irrational Games
Éditeur/Distributeur : VUG
Site Internet : www.tribesvengeance.com/us
Config minimum : : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Après deux épisodes qui voyaient leur partie solo réduite à un bête entraînement pour le multi, Tribes Vengeance débarque et propose, ô joie, une vraie campagne solo scénarisée. Vous y suivrez, à différentes époques, le destin de six personnages, notamment celui de la princesse Julia, qui tente de sauver son empire de la destruction. Bien entendu, le multijoueur n'en restera pas moins le gros morceau, avec ses cartes immenses, pouvant accueillir jusqu'à 32 joueurs. Découvrez en compagnie de vos coéquipiers l'un des niveaux d'une arène sur le DVD. Moteur aidant, par moments certains passages évoquent furieusement Unreal Tournament 2003...

Touches

Il est possible de redéfinir les touches dans Options puis Controls, mais on peut très bien se contenter des touches de base :

Touches fléchées	pour se déplacer
F	pour utiliser (une tourelle par exemple)
BG souris	pour tirer
BD souris	pour utiliser le jetpack
ESPACE	pour sauter
CTRL	pour zoomer
Roulette Souris	pour changer d'arme



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.
ATTENTION : si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal ou avec la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD/DVD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'employer WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (dézipper) ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Colin McRae Rally 2005

Genre : Suite à succès de course de rallye
Développeur/Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.com/colinmcrae2005
Config minimum : : Windows 2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Config recommandée : : Windows 2000/XP, DirectX 9.0c, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo

En résumé

Après la version 3 puis la 04, on s'attendait logiquement à une 005. Perdu ! On nous pond directement une 2005, histoire de bien marquer la ressemblance avec la gamme EA Sports. Les principaux changements par rapport à la version précédente : ajout de quelques effets graphiques et refonte du mode Carrière. Notre DVD vous fera découvrir trois des circuits du jeu complet, chacun prenant place dans un pays différent.

Touches

Vous pouvez bien sûr jouer au volant ou au joypad mais voici quand même les touches par défaut au cas où :

Touches fléchées	pour diriger le véhicule
ESPACE	pour le frein à main
V/B	pour monter/descendre d'un rapport
1	pour changer de caméra
N	pour tourner d'un coup sec



DVD

Xpand Rally

Genre : Nouveau challenger de course de rallye
Développeur : Techland
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : www.xpandrally-game.com
Config minimum : : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Pas facile de sortir un jeu de rallye sans compétition officielle ou pilote renommé. Pourtant, Techland parvient à innover grâce à un mode de conduite particulier ainsi que la gestion des blessures du pilote. La démo permet de participer à trois courses en réseau local ou sur Internet.

Touches

Allez dans Options puis Controls pour modifier les touches ou pour configurer votre volant/joypad. Par défaut, les touches sont les suivantes :

Touches fléchées	pour diriger le bolide
A/Z	pour changer les vitesses
ESPACE	pour le frein à main
F1	pour changer la caméra
L	pour allumer les phares
H	pour utiliser le klaxon
R	pour réapparaître sur la route
S	pour parler à d'autres joueurs

Arena Wars

Genre : Stratégie temps réel super rapide
Développeur : exDream Entertainment
Éditeur : Ascaron
Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : http://arenawars.krawall.de/com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b, connexion modem 56k
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0b, connexion haut débit

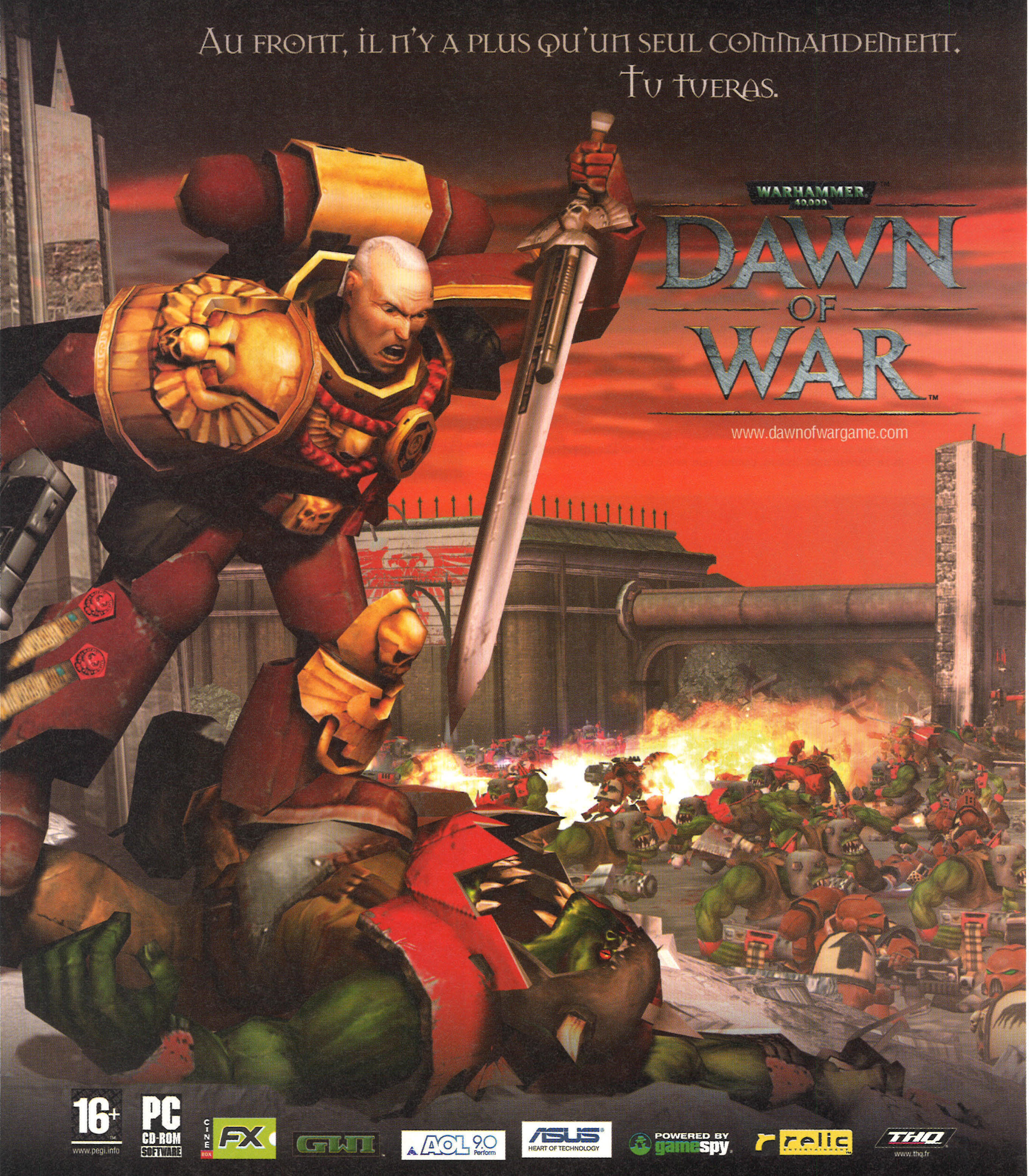
En résumé

Arena Wars s'organise autour de trois modes hérités des jeux d'action : Capture de drapeau, Bombing run et Double domination – et les adapte à la stratégie temps réel de manière fort ingénieuse. Vous pourrez explorer le jeu au travers de deux démos, solo et multi. La première vous fera découvrir les concepts de base grâce à un tutorial ; la seconde vous permettra d'affronter d'autres joueurs munis soit de la démo, soit de la version complète (les mises à jour démo/version complète sont simultanées).

Touches

Une souris suffit pour effectuer les maniements de base de vos troupes, mais n'hésitez pas à découvrir les raccourcis clavier dans Options puis Controls pour gagner du temps en multijoueur.





AU FRONT, IL N'Y A PLUS QU'UN SEUL COMMANDEMENT.
TU TUERAS.
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
www.dawnofwargame.com
16+
www.pegi.info
PC CD-ROM SOFTWARE
AOL 9.0 Perform
ASUS HEART OF TECHNOLOGY
POWERED BY gamespy
relic
THQ
www.thq.fr

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Evil Genius

Genre : Stratégie maléfique
Développeur : Elixir Studios
Éditeur/Distributeur : VUG
Site Internet : www.howevilareyou.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, DirectX 9.0b, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, DirectX 9.0b, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo

En résumé

Evil Genius, le nouveau titre d'Elixir Studios, évoque un No One Lives Forever (pour l'époque) mâtiné de Dungeon Keeper puisque vous y gérez la base des méchants. Votre grande ambition : devenir maître du monde. Vous organisez les missions depuis votre base secrète, que vous devez protéger des attaques en provenance des forces de l'ordre. Vous découvrirez sur le DVD les bases du jeu via un tutorial, puis pourrez accomplir l'une des missions.

Touches

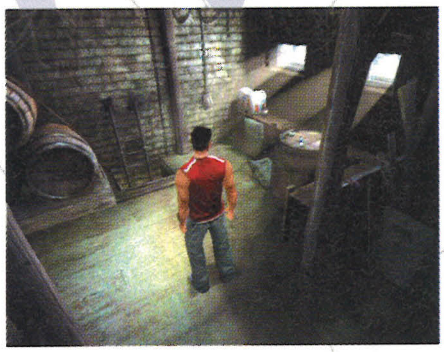
Tout peut se jouer à la souris, mais si vous êtes fan des raccourcis clavier, ils se trouvent dans Options, Controls puis Refine Keys.



DVD

Obscure

Genre : Survival Horror
Développeur : Hydravision
Éditeur/Distributeur : MC2
Site Internet : www.obscure-game.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo



En résumé

Au lycée Leafmore High, une bande de cinq copains décident d'enquêter sur la disparition d'un de leurs amis et mettent à jour le sombre passé de l'établissement : c'est cette introduction à l'aventure que vous pourrez découvrir sur notre DVD. Obscure est un survival horror doté d'un mode coopératif qui vous permettra de flipper à deux. Notez que la lumière est un élément important du gameplay et qu'il serait judicieux de booster la puissance de votre lampe pour affronter certains passages épineux.

Touches

Allez dans Configuration des commandes pour modifier les touches.
Par défaut, il faut utiliser :

ZSQD	pour se déplacer
SHIFT droit	pour marcher
F	pour changer de personnage
ENTREE	pour effectuer une action
MAJ	pour viser
CTRL droit	pour booster la lampe torche
R	pour recharger
B	pour poser un objet
SHIFT	pour courir
M	pour avoir le plan
CTRL	pour utiliser/porter un objet

DVD

Silent Hill 4

Genre : Suite de Survival Horror
Développeur/Éditeur/Distributeur : Konami
Site Internet : www.konami.com/silenthill4
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : : Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Dans ce quatrième épisode, vous découvrez et jouez un nouveau personnage : Henry Townshend. Victime d'événements plus qu'étranges, il devra explorer les portails afin de comprendre la malédiction qui le frappe. Décors morbides et personnages bizarres sont à la clé de cette aventure, dont nous vous donnons l'occasion d'explorer les premières scènes.

Touches

Un joypad est recommandé mais si vous voulez juste essayer cinq minutes, voici les touches de secours :

ZQSD	pour se déplacer
ESPACE	pour sélectionner/enquêter



DVD



Armies of Exigo

Genre : Stratégie temps réel à ambiance héroic fantasy
Développeur : Black Hole Games
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : : Windows XP, CPU 3 GHz, 768 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Au vu des ressemblances frappantes entre Armies of Exigo et Warcraft III, on se dit que les développeurs de Black Hole ont dû beaucoup jouer au deuxième… Trois armées se disputent les territoires du coin : l'Empire, les bêtes et les déchus, chaque camp ayant ses forces et faiblesses. On devine assez vite que les combats se résumeront à des incantations magiques suivies de bruits d'épées. Nous vous proposons de découvrir une mission en pleine forêt…

Touches

Comme pour tout bon jeu de stratégie, une souris à deux boutons avec une roulette suffit pour faire des miracles.

DVD

Medieval Lords

Genre : Stratégie/Gestion d'une cité médiévale
Développeur/Éditeur/Distributeur : Monte Cristo
Site Internet : www.medievallords.com
Config minimum : CPU 1,4 GHz, RAM 256 Mo, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : : CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Medieval Lords se définit comme une sorte de Sim City médiéval. L'époque étant riche en empoignades, vous vous retrouverez souvent à conquérir ou défendre les territoires. La devise du jeu est « Construire, Défendre, Étendre » : c'est ce que vous tenterez de faire tout au long de la campagne. Mettez à l'épreuve vos talents de maire en gérant les ressources de la ville tout en développant sa population. La mission à laquelle vous aurez accès vous demandera de construire un pont de pierre pour rejoindre l'île où se trouve le phare.

Touches

Pour gérer votre cité, vous avez juste besoin des deux boutons de votre souris.



DVD

Nexus : The Jupiter Incident

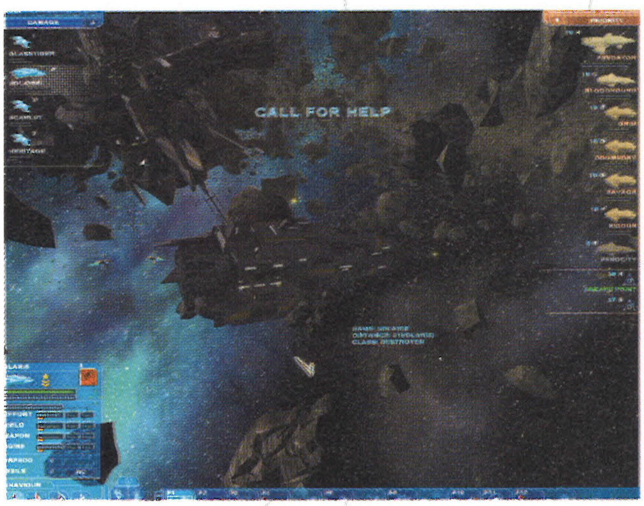
Genre : Stratégie dans l'espace
Développeur : Mithis Games
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.nexusthegame.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Nexus : The Jupiter Incident est le titre définitif d'un jeu qui s'est successivement appelé Imperium Galactica 3, puis Galaxy Andromeda.
Il sort enfin des mains de ses développeurs et vous permet d'incarner Marcus Cromwell, un jeune capitaine de la flotte terrienne qui devra mener différentes missions au sein du système solaire afin de repousser les aliens venus visiter le coin. La mission qui vous est proposée vous permettrade découvrir les mécanismes du jeu.

Touches

Dans l'espace, seuls les deux boutons de la souris vous entendront crier.




LE jeu de rallye
de l'année
colin mcrae rally
2005™
Nouveau mode carrière
Testez vos limites dans le tout nouveau mode carrière, avec plus de rallyes, plus de spéciales et 35 bolides mythiques
Réalisation graphique d'exception
Décors photo réalistes, modélisation détaillée des dégâts, modèle physique propre à chaque véhicule
Plus de challenges
Affrontez 7 autres pilotes en mode multijoueurs LAN et Internet pour des courses pleines d'adrénaline
PlayStation 2
colin mcrae rally
2005

CD-Rom

sommaire

DVD-Rom

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO

Pas de logiciels audio ce mois-ci

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET

Spamihilator 0.9.8.4

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Acrobat Reader 6.0

SpeedFan 4.15

KeePass 0.96

Replacer 2.56

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS

Ati Catalyst 4.7 pour Windows 98/Me

Ati Catalyst 4.8 pour Windows 2000/XP

Nvidia Forceware 61.76 pour Windows 98/Me

Nvidia Forceware 61.77 pour Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX

Vidéos Splinter Cell : Chaos Theory

Dofus 1.0

Red Orchestra 3.0

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

Chaos League 1.02

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.





Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Droits D'AUTEUR

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom/DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom/DVD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

La culture m'a tuer

J'ai remarqué une faute grossière sur la couverture du magazine : il est écrit « Sam m'a tuer» alors que cela aurait dû être « Sam m'a tué ». Vous pourriez faire plus attention quand même...

Des lecteurs mal renseignés

Ça va faire plaisir à Caféine ça, de voir qu'il se prend la tête pendant des heures sur la couverture pour rien. D'autant plus qu'une faute aussi évidente lui aurait forcément sauté aux yeux si ça n'était pas voulu. Ce titre fait référence à « Omar m'a tuer », inscription écrite avec le sang de Ghislaine Marchal, morte poignardée en 1991. Tout semble désigner son jardinier, Omar Raddad, qui fut condamné à 18 ans de prison pour ce crime. Depuis, de nombreux éléments ont fait planer le doute sur sa culpabilité et il continue de se battre pour prouver son innocence. Moi de toute façon je me méfie des jardiniers, ces fourbes qui fricotent avec les nains de jardins et les femmes au foyer qui s'ennuient.

C'est qui les plus forts, les elfes ou les undeads ?

Dans le Joystick n°161 de juillet-août 2004, vous parlez du patch 1.15 de Warcraft III (bien que nous soyons déjà à la 1.16) avec lequel la défense des ziggourats undead tombe de 5 à 1. Comme je joue avec les elfes, cette nouvelle me réjouit particulièrement. Du coup, je me lance dans une partie contre un mort-vivant et que vois-je ? La défense de ses ziggourats à 5 ! Est-ce une erreur de votre part ou une remise à jour de la 1.16 ? Je voudrais aussi m'excuser pour la lettre que je vous ai envoyée par la poste, il y a plein d'erreurs dedans, elle n'était pas destinée à vous être envoyée.

Marty W., un lecteur

Nous venons de vérifier avec Cyd, les ziggourats ont bien 1 en défense. En revanche, quand on les upgrade, elles passent à 5. Vous n'auriez quand même pas fait la confusion dans l'intensité de la partie ? Concernant la version du patch, n'oubliez pas que quand vous lisez votre Joystick, nous sommes déjà en train de préparer le suivant. À ce propos, nos ingénieurs bossent actuellement sur un concept de patch pour le magazine, qui ne nécessite qu'un tube de colle, mais ce n'est pas encore au point pour l'instant. Quant à votre lettre, ne vous inquiétez pas, nous ne l'avons pas reçue de toute façon. Merci La Poste...

C'est l'anarchie

En voulant profiter récemment de l'offre Anarchy Online du numéro 161 de cet été, j'ai eu la désagréable surprise de constater que la page était désactivée. C'est nul.

Des lecteurs pas contents

Effectivement, cette offre n'était valable que pendant le mois de parution du magazine. O.K., c'était un peu court et on aurait dû le mettre en gros caractères rouges quelque part plutôt que de vous laisser le découvrir après coup. Promis pour les prochaines opérations de ce genre on fera vachement plus attention et vous aussi d'ailleurs.

COURRIER

par Bishop

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

En vrac

1) Pourquoi ne peut-on pas recevoir la version DVD hors de France ?
2) Est-ce que vous avez l'intention de remettre l'énigme du mois dans le booklet ? Quid du texte sur la tranche ?
3) Vous avez une date de sortie pour Half-Life 2 ?
4) Comment ça, une pagination réduite ? Ça commence à bien faire de réduire des pages et de nous sucrer les reportages et les dossiers !
5) Pourquoi mettre sur le DVD des démos pour lesquelles vous collez une sale note dans le test ?

Des lecteurs en vrac

1) Pour des raisons de coûts et d'acheminement. Rassurez-vous cependant, le jour où on laissera définitivement tomber la version CD, tout le monde passera au DVD.
2) Aucun des deux. Une bonne idée n'est valable que quand on peut la faire vivre. Ces derniers temps l'inspiration manquait pour écrire des trucs vraiment drôles et sympas ou trouver des énigmes inédites. Du coup, on laisse tomber et on prépare la suite.
3) Un jeudi, d'après nos sources super secrètes.
4) Vous savez, si ça ne tenait qu'à nous, nous ferions un magazine de 800 pages chaque mois, que vous payeriez un euro symbolique, avec des tests de 32 pages chacun, douze DVD, des reportages exclusifs sur des développeurs ouzbeks et tous les numéros de page seraient filigranés avec de l'or. Chienne de vie, tout a un coût (notamment le papier) et nous sommes obligés de faire attention aux dépenses. Cela dit, le mag fait exactement le même nombre de pages tous les mois, la différence de taille vient du nombre de pages de pubs. Ceux de fin d'année et d'été restent plus gros.
5) Nous mettons les démos que nous jugeons les plus susceptibles de vous intéresser, histoire qu'une fois arrivé à la caisse avec un nouveau jeu à la main vous ne soyez pas torturé par un doute atroce, du genre « mais je fais pas une connerie, là ? ».

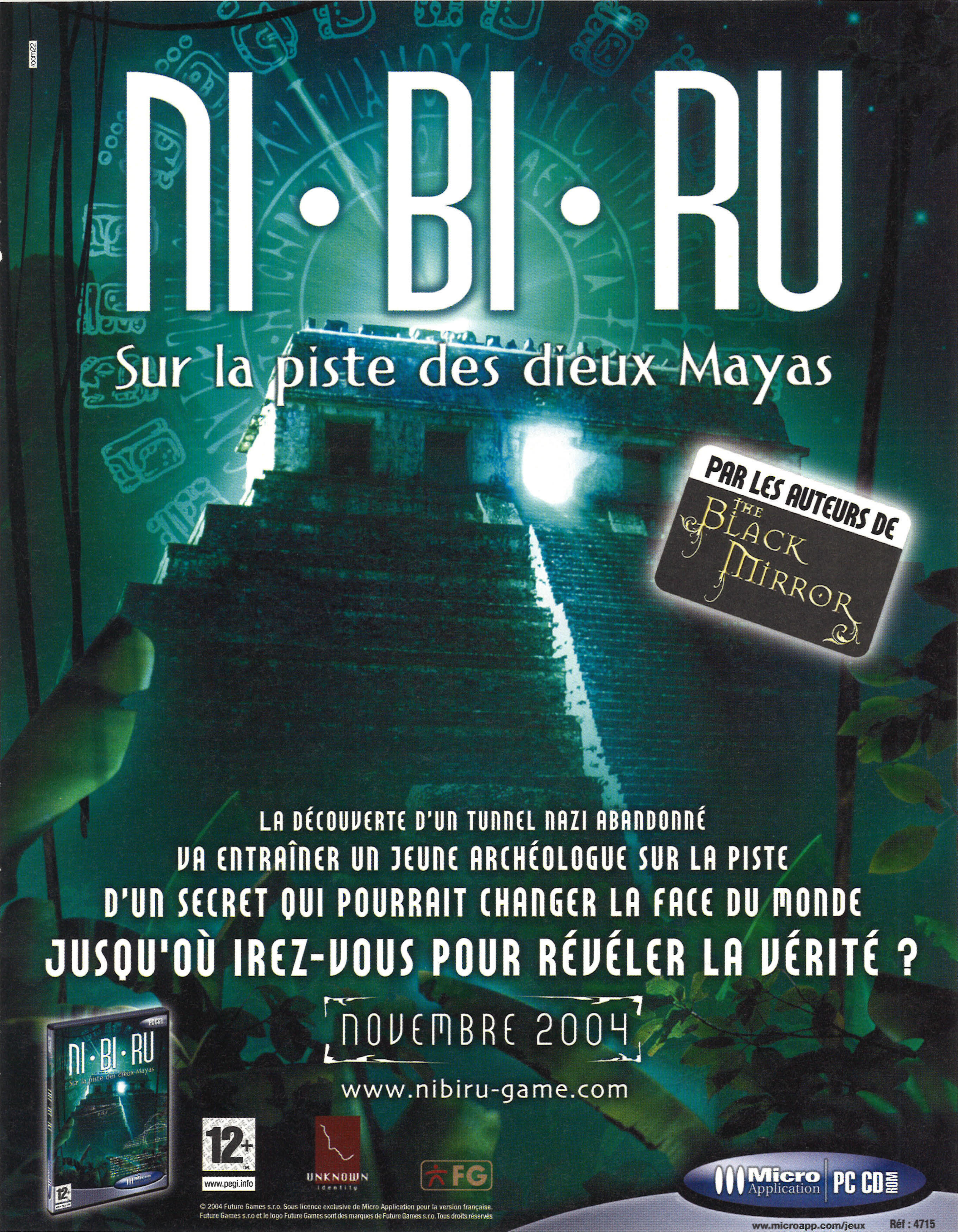
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Fainéants de lecteurs

Cela fait longtemps qu'on ne trouve plus aucune contribution de lecteurs sur le CD/DVD. Comment cela se fait-il ? Ils ne créent plus de musique, ne dessinent plus, ont arrêté de faire des cartes, des mods, ou ne programment plus ? J'ai du mal à y croire.

Des lecteurs inquiets

La législation française nous impose aujourd'hui d'avoir l'autorisation de l'auteur avant de publier un fichier sur notre CD/DVD. Tbf passe donc une bonne partie de son temps à courir après ces papiers officiels pour remplir la galette. Même s'il réussissait à trouver du temps pour faire le tri, vos créations se basent parfois sur le travail d'un autre dont vous ne possédez pas les droits, ou nous n'avons pas d'adresse à laquelle contacter l'auteur parce que ce n'est pas lui qui nous l'a envoyé. Du coup, on se concentre plutôt sur les grosses démos ou les opérations spéciales. Oui c'est triste mais on ne rédige pas toutes ces lois rigolotes.


NI · BI · RU
Sur la piste des dieux Mayas
PAR LES AUTEURS DE
THE BLACK MIRROR
LA DÉCOUVERTE D'UN TUNNEL NAZI ABANDONNÉ
VA ENTRAÎNER UN JEUNE ARCHÉOLOGUE SUR LA PISTE
D'UN SECRET QUI POURRAIT CHANGER LA FACE DU MONDE
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS POUR RÉVÉLER LA VÉRITÉ ?
NOVEMBRE 2004
www.nibiru-game.com
12+
www.pegi.info
UNKNOWN identity
FG
Micro Application
PC CD ROM
© 2004 Future Games s.r.o. Sous licence exclusive de Micro Application pour la version française.
Future Games s.r.o et le logo Future Games sont des marques de Future Games s.r.o. Tous droits réservés
www.microapp.com/jeux
Réf : 4715

QUAKE 4 QUAKE 4 QUAKE 4 QUAKE 4 QUAKE 4 QU

Lorsque Quake premier du nom est sorti en 1996, j'avoue que je m'en foutais complètement. D'une part, il fallait une machine de science-fiction pour le faire tourner à fond, un Pentium 133 avec 32 Mo de RAM, moi avec mon 486 dx2 66 j'étais mal barré. Mais surtout, j'étais accaparé par Duke Nukem, beaucoup plus fun et qui ne demandait pas un invraisemblable monstre de puissance pour tourner. O.K., c'est bien joli d'avoir des décors et des adversaires en 3D, mais franchement les sprites ça suffit largement, pas vrai ? Assurément, ce Quake serait vite oublié.

Quel con

huit ans plus tard, avec une machine au moins trente fois plus puissante, j'ai un peu changé d'avis : en fait la 3D c'est bien. Duke Nukem est resté dans les mémoires comme un jeu extrêmement fun et il a rapporté des montagnes de pièces d'or à 3D Realms et Papy Broussard, mais il a rapidement pris un gros coup de vieux. Ce n'était finalement qu'une étoile filante, qui maintenant rame atrocement pour revenir sur le devant de la scène. Pendant ce temps-là, le phénomène Quake est devenu incontournable. Le jeu multi sur Internet, les mods novateurs et autre Total Conversion qui font survivre un moteur bien au-delà de sa date de péremption, c'est lui : Quake World et ses nombreux rejetons. Regardez Monsieur Soupape par exemple, les têtes d'affiche de Valve Software on sait d'où elles viennent : Half-Life est basé sur le moteur de Q1, Team Fortress 2 sur l'ancien mod vedette de QW et Counter-Strike doit énormément au précédent mod auquel a participé Gooseman, Action Quake 2. C'est bizarre, j'ai l'impression que ce pauvre Duke n'a pas laissé le même héritage... Un an plus tard, Quake 2 a un peu déçu : ce n'était pas une révolution technique, il n'apportait que quelques perfectionnements. Il s'agissait surtout d'exploiter à fond la technologie du premier et d'enfin créer un gameplay réellement digne de ses capacités – un peu comme Doom 2 marchant dans les traces de Doom. Mais alors que Q2 était un authentique jeu solo, avec un scénario et une arborescence de niveaux non linéaire permettant des allers et retours, Q3 a pris un peu brutalement le virage du tout-multijoueur : il ne proposait qu'une série de tournois à la gomme contre des bots idiots. ID Software n'était pas seul sur ce coup-là remarquez, Epic a commis la même erreur avec Unreal Tournament. Heureusement ça n'a pas empêché ces deux titres de devenir les moteurs graphiques d'une flopée de très bons jeux solos. Si l'on s'en tient seule-

C'est le grand absent de la Quakecon 2004 : depuis la sortie de Doom 3, tout le monde espérait en savoir un peu plus, mais Quake 4 se fait désirer. D'après Activision, il est encore trop tôt et ils n'ont pas grand-chose à montrer. Heureusement, le rideau de fer commence peu à peu à se lever et Raven laisser filtrer quelques bribes d'information. Première impression : s'ils tiennent parole, Quake 4 va drôlement secouer.



Mon Dieu qu'il est beau ! J'ai envie de l'inviter à danser et de le demander en mariage.

PAR atomic

GENRE : XÉNOCIDE
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : WHEN IT'S DONE



QUAKE 4



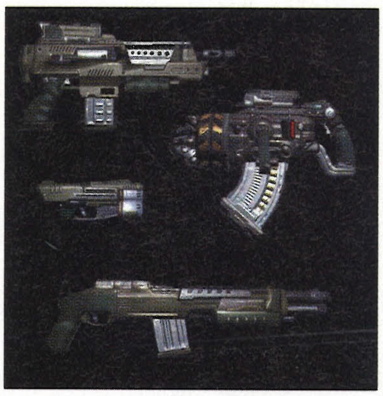


Le Gladiator s'est fait refaire une beauté depuis Quake 2, mais on le reconnaît toujours à son sourire jovial et sa poignée de main virile.

ment à Quake 3, ça va de Medal of Honor à Call of Duty en passant par Jedi Knight 2, Return to Castle Wolfenstein et Soldier of Fortune 2. Excusez du peu !

Motorisation made in Texas

Mais avec Q3 évoluant dans l'ombre immense de Half-Life, les mauvaises langues en arrivaient à persifler qu'ID ne sait faire que des moteurs graphiques, pas des jeux. C'est ce qu'on entendait jusqu'à la sortie tonitruante de Doom 3, le mois dernier. Pour des mecs qu'on prétendait juste capables de pondre des démos technologiques intéressantes uniquement comme supports pour leurs mods, le moins qu'on puisse dire c'est qu'ils ont fait très fort. Revenu à fond vers le jeu solo avec D3, ils ont même laissé à d'autres (Splash Damage) le soin de développer un embryon de mode multijoueur. Le futur Quake 4 (on y arrive enfin) utilisera le même moteur, un peu comme D2 et Q2 avaient rapidement suivi la sortie de leurs grands frères. C'est Raven Software qui s'y colle, de vieilles connaissances depuis Shadowcaster, avec ID qui supervise le tout. C'est leur licence vedette, pas question de la laisser partir en sucette en la refilant à des tâcherons. De plus, ça fait déjà trois ans que Q4 est en chantier, autant dire que Raven a eu le temps de voir le moteur de D3 se construire peu à peu et de s'y familiariser à fond. A priori pas d'inquiétude à avoir, donc : ces types ont largement eu le temps d'apprendre leur boulot et de bosser sur les artworks et le gameplay. Inversement, le développement simultané de Q4 a obligé ID à voir plus loin que le bout de son nez, d'où l'intégration à D3 de fonctions restées inexploitées dans le jeu mais qui seront précieuses pour les projets suivants basés sur son moteur. La partie multijoueur de Q4 ne sera pas négligée et elle sera dans la lignée de Q3, c'est-à-dire axée sur l'action hyper rapide et les flingues qui déboisent. On devrait retrouver les trampolines disparus dans D3 mais aussi tous les « tricks » et mouvements spéciaux exigés par les fans des physiques à la Quake : strafe jumping, plasma climb, circle jumps et autres joyeusetés bondissantes incompréhensibles pour le profane.



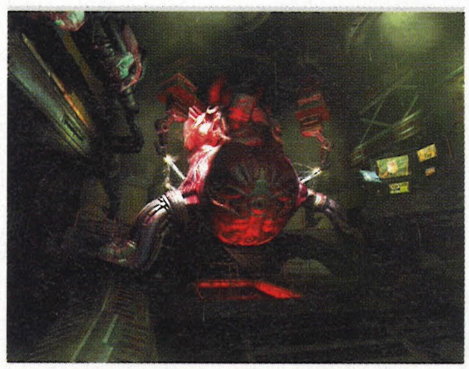


En fait de grands extérieurs et de véhicules, pour l'instant il n'y a pas grand-chose à se mettre sous le globe oculaire.

Pwn3D J0o d4Mn N3wB

En revanche pour la partie solo, on oublie le transparent Q3 et on revient naturellement à la version d'avant, Q2. Flashback et résumé de l'épisode précédent : la Terre est attaquée par d'affreux aliens, les Stroggs. Ces charmantes bestioles sont des cyborgs guerriers, une race de créatures artificielles brutalement expansionniste qui passe son temps à boulotter les espèces vivantes qui ont le malheur de croiser son chemin. Certes, vus de loin, nos amis Stroggs ont l'air un peu ridicules avec leurs grosses pinces rouillées et leurs faces d'écran bleu, mais leurs armes bioniques implantées en font de véritables Steve Austin de l'homicide. La situation est grave mais pas désespérée : le Terrien n'étant pas homme à se laisser dissoudre sans réagir, une contre-attaque massive est lancée contre la planète natale des Stroggs. Hélas, cette brillante manœuvre foire un





Je ne sais pas ce que c'est que ce truc mais dans le doute je crois que je vais tirer dessus en hurlant.



On ne sera pas seul cette fois-ci puisque d'autres Marines viendront se faire écorcher vif avec nous. Ça c'est gentil !



Le HUD est horrible, mais ils ont encore le temps de s'en inquiéter plus tard.

petit peu lorsque l'invincible armada humaine tombe dans une embuscade et se fait balayer sans coup férir alors qu'elle tentait de débarquer sur Stroggos. Les rares Marines qui parviennent au sol sont traqués un à un et transformés en taches rouges visqueuses étalées, la défaite est totale. Totale ? Non ! Car un dernier dur à cuir résiste encore et toujours aux assauts des Gladiators, Berserkers et autres Tanks biomécaniques à tronche de Quake. Oh mais dites donc, regardez ! En fait, il fait mieux que résister le bougre ! Au lieu de crever bêtement, le Marine solitaire passe à l'offensive et traverse la forteresse Strogg comme un cyclone. Anéantissant tout sur son passage, il réussit à désactiver en solo l'ensemble des défenses planétaires et dans un duel final apocalyptique, il dézingue le grand Makron, le cerveau collectif qui dirigeait tous ces affreux. Quel talent ce Player, une fois de plus il a pulvérisé la menace extraterrestre à lui tout seul.

Muahahah, c'est presque trop facile !

Justement ! Dans Q4, on découvre que les Stroggs ont bricolé un deuxième Makron de secours, encore plus vindicatif et teigneux que le premier. Celui-ci est mieux défendu et bien décidé à ne pas connaître le même sort humiliant que son prédécesseur. Heureusement, les armements défensifs de Stroggos sont en ruine et toute l'armée terrienne se pose en renfort pour finir le travail une bonne fois pour toutes. Ça va barder ! Alors que Doom 3 était l'histoire d'un pauvre type isolé qui se pisse dessus en fouillant craintivement chaque



Fichtre, c'est la guerre ! On se croirait à Bagdad !





Allo, chef ? On a retrouvé les prisonniers !

recoin sombre des placards avec le maigre faisceau de sa lampe de poche, Quake 4 promet d'être un film de S.F. à grand spectacle avec de l'action non-stop. Changement d'ambiance puisque cette fois-ci le joueur n'est qu'un soldat parmi des milliers dans une gigantesque force d'invasion livrant bataille sur une planète hostile. Un peu comme si on passait d'Alien à Starship Troopers. Raven refuse d'en dire plus pour l'instant sur le scénario, mais les affrontements titanesques entre les deux armées devraient emmener le joueur loin à l'intérieur même de Stroggos, au-delà des infrastructures à dimension humaine visitées dans Q2, jusqu'au cœur du cyber-royaume où se niche le grand vilain à dégommer. Même qu'au passage il se pourrait bien que pour survivre l'ami Player soit obligé de devenir un cyborg à son tour, un peu comme l'Inspecteur Gadget, mais chut ! C'est un secret.

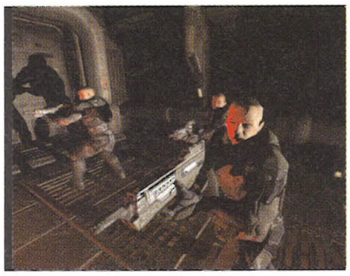


Eh là qui va là ?

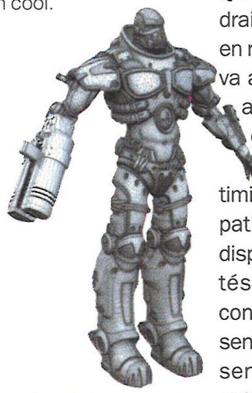
Évidemment, puisque l'action se situe dans la continuité de Q2, les adversaires seront plus ou moins les mêmes. Les habitués peuvent donc s'attendre à reconnaître de vieilles connaissances, les Gunners par exemple, mais aussi les Gladiators. De belles saloperies ceux-là, on n'a pas idée de se promener avec un hachoir géant au bout d'un bras et un Rail Gun à la place de l'autre... Pas de confirmation officielle en ce qui concerne les Vierges de Fer



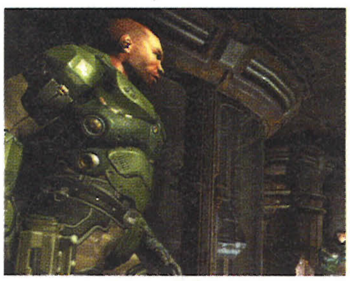
Faut pas s'inquiéter, il veut seulement jouer.



Pourra-t-on donner des ordres à ses collègues ? Je n'en sais rien, mais ça serait bien cool.







ou les Medics, délicieusement pénibles suite à leur déplorable habitude de ranimer les casse-pieds qu'on vient de se donner tant de peine à refroidir, mais ça me ferait mal qu'ils soient oubliés. Tout ce beau monde a subi un lifting complet, graphiquement mais aussi dans le gameplay. La transformation dans l'apparence et le comportement des Imps entre Doom 2 et 3 était spectaculaire ; on devrait constater le même gouffre entre Quake 2 et 4. Et puis, comme il ne faudrait pas que les vétérans s'endorment en retrouvant les mêmes streums, Raven va ajouter plein de petits nouveaux. On aurait aimé en savoir plus sur leur compte, voir des artworks des nouvelles têtes, mais ils sont tout timides pour l'instant et il faudra encore patienter. Idem pour la palette d'outils disponibles pour les buter : les nouveautés sont encore confidentielles, on connaît juste quelques armes déjà présentes dans les Quake précédents. L'arsenal du jeu devrait ainsi comporter, entre autres, le bon vieux Nail Gun de Q1, le Shotgun bien sûr, un Blaster avec une lampe de poche (du coup, pas besoin de bricoler un mod spécial comme pour D3…) et une mitraillette. Pas de précision officielle pour le Rail et le lance-roquettes, mais leur absence paraît inconcevable.

Technique de pointe

On parlait de lifting graphique tout à l'heure, c'est bien sûr valable pour les décors. Avec le moteur de Doom 3 les artistes de Raven avaient de quoi faire. Inspirés par les jeux précédents, leurs films de S.F. préférés et les aventures de Placid et Muzo, ils ont pu modéliser des horreurs exceptionnellement détaillées. Les modèles 3D utilisés pour le bump mapping montaient jusqu'à quatre millions de polygones, un nombre absurdement élevé qui est bien sûr réduit en cours de jeu mais qui s'avère indispensable pour bien recréer l'illusion du relief. Le tout éclairé en temps réel pixel par pixel, c'est juste incroyable de réalisme, supérieur aux images pré-calculées que d'autres jeux utilisent dans leurs séquences d'introduction. Raven est également très fier de nous annoncer qu'ils ont ouvert leur propre studio de motion capture, pour travailler à fond les animations des personnages. Autre élément sur lequel Raven insiste, l'ambiance sonore extrêmement travaillée. O.K., c'est plutôt rare qu'un responsable du son explique qu'il va torcher la musique en dix minutes sur son Bontempi, et que pour les bruitages



il va juste voler ceux de Counter-Strike, généralement ils racontent plutôt l'inverse. Mais la partie audio de Doom 3 avait tellement d'importance qu'on imagine que le maximum sera fait pour Quake 4. Z'ont intérêt en tout cas.

Call of Duty dans l'espace



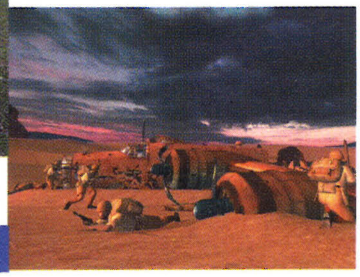
S'il tenait déjà toutes ces promesses, Quake 4 aurait de quoi faire plaisir à beaucoup de joueurs. Mais Raven ne se contente pas de vouloir refaire Q2, ils veulent aller beaucoup plus loin. Certains critiquaient Doom 3 en faisant valoir qu'en fait de planète Mars, les coursives métalliques omniprésentes et la profondeur de champ des plus réduites évoquent plus un sous-marin coulé que les majestueux canyons de la planète rouge. C'est peut-être pourquoi Raven prétend que Q4 ne sera pas un simple remake du 2 et qu'en plus des habituels coupe-gorge souterrains, on pourra aussi batailler avec des véhicules dans de vastes décors extérieurs. Euh, d'accord, le moteur de D3 permet de conduire des jeeps, en fait on s'en doutait déjà. Mais pour les paysages à la Far Cry, on se permet d'avoir nos doutes. Pareil pour les scènes de bataille avec des grosses armées qui se crêpent le chignon, pour l'instant on voit mal comment le moteur graphique pourrait afficher des dizaines de bonshommes hyper détaillés sans aussitôt passer en mode diaporama. Peut-être que c'est pas du pipeau et qu'ils sont sérieux hein, mais si ça venait de n'importe qui d'autre qu'ID Software on ricanerait très fort. Alors pour l'instant, on va sourire poliment et on attend de voir : après tout, le jeu mettra encore au moins un an ou deux avant de sortir. Avec ID, j'ai appris que ce qui paraît impossible a tendance à se réaliser. Surtout une fois que le hardware les rattrape.


ALIEN
VS.
PREDATOR
C'EST NOTRE
PLANÈTE.
C'EST LEUR
COMBAT...
LE 27 OCTOBRE
AU CINÉMA
www.alienvspredator-lefilm.com

Mieux cachés, plus dangereux

Allez, c'est bien parce que c'est vous : des nouveaux screenshots du prochain add-on pour Hidden & Dangerous 2, baptisé Sabre Squadron. Tout ça a l'air ma foi plutôt joli et ça va certainement faire plaisir à Blutch qui doit s'emmerder comme un rat mort dans le sud de la France, sous le soleil, avec rien à glander. Cette extension devrait offrir neuf nouvelles missions solo, quatre nouveaux terrains de jeu pour batifoler la fleur au bout du fusil (ou pas) et la possibilité de jouer tout ça en co-op avec un pote. On nous promet que l'I.A. a été revue à la hausse (ils disent tous ça) et qu'il y aura de nouvelles armes, telles que le German Panzershreck, dont le nom doit probablement faire frétiller d'aise les pavillons du très guerrier Atomic. Ça sort si tout va bien ce mois-ci, gardez un œil dessus mais attendez tout de même le test maison avant de sortir les brouzoufs.





DITO

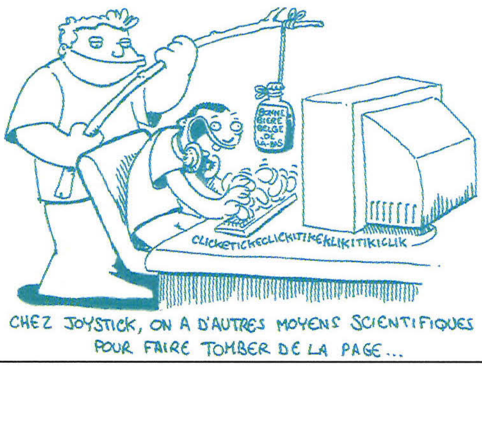
Caféine

La vie est trop injuste. Sans rire, pourquoi avoir autant de jeux vidéo et aussi peu d'heures de libres à y consacrer ? Vous ne pensiez pas que j'allais vous parler de la faim dans le monde j'espère... Bref. TBF vient de passer en fourbe récupérer le DVD de Warhammer 40000 que je comptais bien utiliser dans une détente post-bouclage bien méritée. Raté, je dépècerai du Chaos Marines plus tard. Je n'ai déjà pas le quart du tiers du temps nécessaire pour jouer avec tous les titres qui prennent la poussière sur mon bureau. Sans vous infliger la liste complète et en faisant abstraction des jeux consoles (oui, je suis aussi un sale traître), on nage dans le grand n'importe quoi. Et encore, je ne parle que des nouveautés. Prenez juste une bêta de World of Warcraft, ajoutez un morceau de Counter-Strike : Source (avec pourtant une seule map), saupoudrez en vrac de Everquest II, de Tribes : Vengeance et de Joint Operations, sans oublier une pincée de Sims 2 (pour convaincre madame que non, on ne fait pas que tuer des gens dans les jeux vidéo). Et hop, le tout nécessite déjà largement plus d'heures qu'il y en a de raisonnablement disponibles pour jouer. Pour ceux qui veulent disposer d'un semblant de vie sociale et dormir un chouïa en tout cas. Vu qu'un seul de ces titres peut contenter un joueur raisonnable pendant des semaines, le destin funeste d'une bonne moitié des produits testés chaque mois dans ces pages s'explique de lui-même : au-delà du choix en fonction des goûts de chacun et de la médiocrité de beaucoup trop de jeux PC, le problème numéro 1 est le temps. Une limitation contre laquelle on ne peut rien et qui nous oblige parfois à faire l'impasse sur un excellent titre. Quand je vous dis que la vie est trop injuste !

MONKO ! MONKO !



L'homme descend du singe, c'est bien connu. Et c'est d'ailleurs particulièrement frappant quand on regarde Fumble. Bref, tout ça pour dire que les scientifiques aiment beaucoup pratiquer moult expériences sur nos frères simiesques, juste pour avoir une vague idée de ce que ça pourrait donner sur nous, fiers bipèdes qui maîtrisons le feu et le P2P. Dernière découverte en date : la possibilité de transformer des singes feignasses en féroces bûcheurs. Comment ? Tout simplement en tripatouillant leur cerveau pour bloquer la production de dopamine, un composant chimique apparemment important dans la motivation au boulot. Après dix jours de blocage, fini la procrastination. Ils bossent, même les plus glandeurs d'entre eux. Ils sont même carrément devenus accros au labeur. On en déduit donc que l'effet devrait être identique sur nous et permettre de lutter contre les turbo-flemmes de fin de bouclage. Tout ça ne m'inspire qu'une seule réflexion : il en va vraiment de la survie de l'humanité que ce genre de découverte ne tombe pas dans les mains de Caféine.



TELEX

Ça y est, ils se sont enfin décidés chez Ubi Soft : le nouveau Prince of Persia portera l'énigmatique sous-titre de « Warrior Within » en V.O. Pour la V.F., ce sera sans conteste une bonne prise de tête.

Ce mois-ci, Atomic teste Weird War



Au taf, feignasse !

L'un des avantages une fois qu'on a l'immense bonheur de pouvoir naviguer dans les sphères de la haute société, c'est que tout à coup, la vie vous fait des fleurs. On se permet dès lors de prendre sans remords certaines libertés avec la loi, voire carrément les droits de l'homme. Tenez, prenez James Jackson, par exemple. Le vice-président du département légal chez Sony Pictures Entertainment. Lui et sa charmante épouse viennent de se faire coincer par la justice américaine pour esclavagisme. Oui, vous avez bien lu. Ce mot qu'on pensait pourtant banni des dictionnaires fait, semble-t-il, toujours un tabac chez les très riches et très célèbres. Nena Ruiz, la victime, était royalement payée 300 dollars par an pour un boulot de femme de ménage pas vraiment enviable. Battue, séquestrée et sans doute pas abonnée à Joystick, la pauvre a finalement eu le cran de porter plainte contre ses geôliers. Jackson dément les faits mais Sony a déjà décidé de soustraire le joli fauteuil en cuir qu'il avait sous ses petites fesses potelées et de lui demander d'aller voir ailleurs s'ils n'engageaient pas. Pendant ce temps-là, à Levallois-Perret, un groupe de vaillants pigistes vit jour après jour un enfer sans nom, sous le joug d'un cruel rédacteur en chef fan d'Apple. Papa, maman, si vous me lisez, prévenez le consulat. Vite.



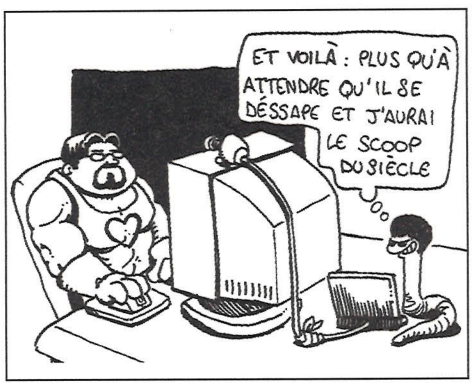
Ça sent le réchauffé

Les développeurs de GSC Gameworld ont manifestement beaucoup trop de temps libre. Là, entre deux parties de baby-foot au bar en face du boulot, ils ont eu une nouvelle idée pour retarder encore un peu la sortie de S.T.A.L.K.E.R. : développer une version dédiée aux AMD 64 bits. Formidaaaaable. Il leur suffit maintenant de la sortir avant la version accessible au commun des mortels pour enterrer Gabe Newel au classement des mecs les plus détestés de la planète.

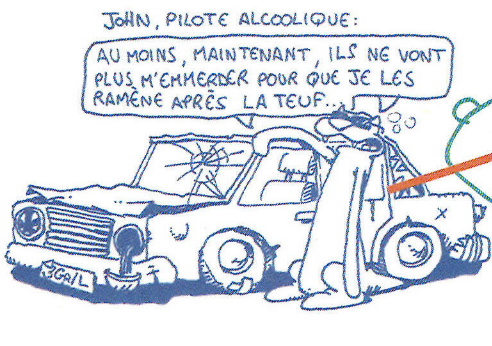
Télex

Rockstar Games vient de signer avec Interscope Records pour la B.O. de son prochain GTA : San Andreas. Au catalogue du label : Dr. Dre, Marilyn Manson, U2, Garbage… Je pense que ça devrait aller.

Ce soir, j'enlève le BAS



Jamais à court d'imagination, nos amis les rebelles de l'Internet viennent de mettre au point le premier worm qui fait usage de votre webcam pour espionner vos moindres faits et gestes derrière le PC. En fourbe, le vilain, baptisé Rbot.GR, récupère le flux vidéo et le diffuse all over ze weurld, gratos. Du bon Big Brother des familles et un vrai coup dur pour les aficionados du cybersexe. Ils vont désormais devoir redoubler de prudence s'ils ne veulent pas courir le risque de passer à la postérité sur des DivX échangés sous le manteau. Quoique, je suis certain qu'il y a encore une frange de détraqués à qui ça va plaire, tiens, cette idée de pouvoir trouver un public neuf pour leurs exhibitions chippendalesques. Enfin, les médecins sont heureusement unanimes : les chances de reproduction de ces cyber-chauds-lapins sont aux dernières nouvelles toujours très faibles.



a perdu la tête

Les soirées entre jeunes gens irresponsables, on sait ce que c'est. On se retrouve dans un bar pour un verre et on finit avec deux litres de cocktails dans le sang. Le problème, après, c'est qu'il faut rentrer chez soi. Daniel Brohm en a fait la douloureuse expérience. Pendant que son pote John tentait malgré un souvenir tenace de margaritas de garder la voiture au milieu de la route, le pauvre passager a ressenti le besoin urgent d'ouvrir la vitre pour se décharger l'estomac. Un câble téléphonique qui passait par là ne s'est pas posé de question et l'a décapité sur le champ. Visiblement pas traumatisé, le conducteur a continué sa route et réintégré son appartement où il a profité d'une bonne nuit de sommeil, laissant le cadavre de son ami sur la banquette. C'est la police qui est venu le secouer aux petites heures pour lui demander des comptes et lui promettre quelques années sous les verrous. Voilà qui devrait servir de leçon à tous les inconscients qui sillonnent les routes avec trop peu de sang dans leur alcool. Merci donc à la compagnie du téléphone qui vient d'inventer l'alcootest le plus dissuasif du monde.

Enlarge your débit

512 Kpbs

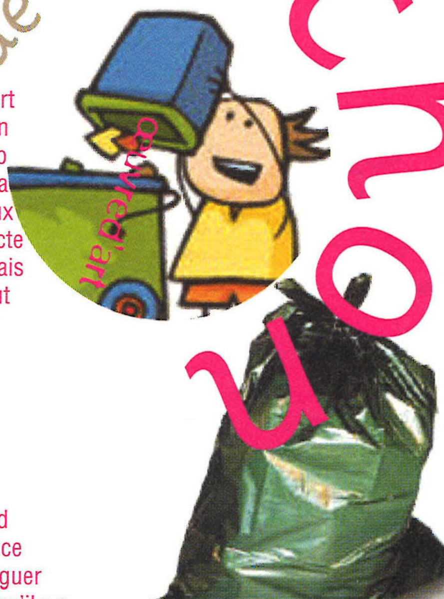
8 Mbps

Entre les principaux ISP de l'Hexagone, c'est désormais à qui aura la plus grosse. Après l'annonce de Free début août d'un débridage complet des lignes ADSL (pour culminer autour des 8 Mbps), voilà que la concurrence semble soudain émerger de sa (longue) léthargie. Ah ben oui, Monsieur Wanadoo, il est fini le temps où l'on pouvait vendre du 512 kbps pour du haut débit à des prix ne défiant que le bon sens. Du coup, un beau matin, Monsieur France Telecom a décidé que cela ne pouvait plus durer. Et hop, de nouvelles offres dans sa hotte, c'est déjà Noël. Il est vrai que ce débridage était devenu plus que nécessaire, Free caracolant depuis de nombreux mois en tête de tous les hit-parades. On annonce du même coup un passage à la norme ADSL-2 pour 2005, avec des débits plafonnant à 16 Mbps. Message pour mes amis de la MPAA : c'est bon les gars, vous pouvez les sortir vos films sur Blu-Ray Disc. On va avoir de quoi les accueillir maintenant...

Télex

Selon nos confrères du web, un quatrième épisode des Elder Scrolls serait en préparation pour succéder à Morrowind. La présence d'un teaser et la mention d'un énigmatique « prochain épisode » sur le site officiel semblent confirmer cette intuition.

L'Art de cochon



Grosse émotion à la galerie d'art moderne Tate de Londres où un employé du service de nettoyage trop zélé a malencontreusement balancé la dernière œuvre de Gustav Metzger aux ordures. L'inconscient a justifié son acte en expliquant : « Je pensais qu'il s'agissait des poubelles ». Il faut avouer que ladite « œuvre » était en fait un sac plastique transparent rempli de vieux journaux, cartons et autres morceaux de papiers. Sans doute une ultime dénonciation des méfaits de la société de consommation et du grand capital. Toujours est-il que tout cela m'inspire une réflexion : quand le commun des mortels commence à montrer des difficultés pour distinguer l'art de vulgaires détritus, je pense qu'il y a comme un message là.

Dans tes rêves





Selon une étude anglaise probablement révolutionnaire, on apprend que la sieste serait favorable à la productivité en entreprise. Elle permettrait aux valeureux employés de détendre leurs petites cellules grises avant de replonger dans Excel. D'ailleurs, on ne s'en était jamais aperçu et c'est sûrement un hasard total si tous les mômes de maternelle font une sieste tous les après-midi. L'étude officialise donc ce que tout le monde savait déjà et préconise l'installation de lits dans les bureaux. Histoire que le gentil personnel dispose de tout le matériel nécessaire pour un repos bien mérité après le copieux resto du midi. Le hic, c'est que seulement 30 % des personnes interrogées affirment bien mieux réfléchir après une bonne sieste. Ce qui nous laisse quand même 70 % de carriéristes qui préfèrent bosser au lieu de profiter innocemment des bienfaits d'une étude scientifique d'importance capitale.

Star Wars : édition définitive

Alors, ça y est, maintenant on a des preuves : les développeurs d'aujourd'hui ont dû connaître Woodstock durant leur prime jeunesse. Ou toute autre manifestation abrutissante où le LSD se grignotait comme un Mars. Il suffit de voir le prochain titre que nous mijote Eidos pour s'en convaincre : Lego Star Wars, ça s'appelle. Le titre nous propose donc, comme vous vous en doutiez, un remix de la première trilogie Star Wars avec des petits bonhommes inexpressifs, perdus dans des décors faits de grosses briques colorées. Lu comme ça, le lien avec les drogues est encore plus frappant. C'est Traveller's Tales qui développe et on ne sait pas encore grand-chose d'autre si ce n'est qu'il s'agira d'un croisement entre action et aventure, probablement pour les plus jeunes ou les plus séniles. D'ailleurs, si ça se trouve, il s'agira peut-être enfin de LA version de la saga à laquelle aspire George Lucas depuis vingt ans.



Existe aussi en feu de cheminée

Avec l'arrivée des nouveaux iMac G5 que tout bon fan de la pomme va vouloir se procurer (sauf Caf, mais là, c'est juste parce qu'il a pas fini de payer son Powerbook, beaucoup se demandent que faire de leur vieux gros modèle en plastique. Et là, MacAquarium entre dans la danse. Pour la bagatelle de 300 dollars, la société américaine vous envoie le kit de conversion pour faire de votre ancien outil de travail un zouli aquarium avec de vrais poissons vivants. Ou morts, notez. Nous, on préfère, à la rédac. Ça demande moins d'attention. Comme l'inventeur de cette chose.

Télex

Après plusieurs mois d'agonie, Acclaim vient de succomber à une ardoise de près de 100 millions de dollars. Curieux, moi je pensais vraiment qu'avec Alias, ils allaient rebondir.



Un bon petit plat

Steve Jobs a vite assimilé que l'iPod était un peu la nouvelle poule aux œufs d'or. Fort d'une intelligence hors du commun, il aurait fouetté les designers du célèbre baladeur numérique afin de donner naissance aux nouveaux iMac dotés du processeur G5. Quelques grognements plus tard, la bête fut enfin dévoilée au public. Bon, pas de miracle, ça reste une machine axée sur le Net et la petite bureautique car ce n'est définitivement pas avec 256 Mo de Ram et une GeForce FX 5200 qu'on va pouvoir faire le kakou dans Doom 3 (ndlr : n'oublie pas la souris à un bouton). En revanche, le design est, une fois de plus, très classe puisque l'ordinateur se présente sous la forme d'un écran plat de 17 ou 20 pouces (miam) avec tout bien intégré et bien rangé dedans. C'est beau à tomber et ça coûte bien sûr très cher (comptez 1300 euros minimum). Sauf si vous êtes déjà client Apple. Là vous trouverez le prix très raisonnable.

UNREAL ENGINE 3
LE PRIX DU DÉTAIL

Une présentation de l'Unreal Engine 3, ça ne se refuse pas. Même si les vidéos ont été diffusées cent fois sur le Net, que Mark Rein (le patron d'Epic venu faire la présentation) n'aime visiblement pas Doom 3 (« sans aucune mauvaise foi », mais oui bien sûr) et qu'aucun jeu n'utilisera cette technologie avant… fin 2005. Le problème avec ce moteur 3D, c'est qu'après cinq minutes de présentation, on a le regard éberlué d'un abruti fini. Il faut admettre que c'est beau. Très. Du genre « et ça tourne en temps réel, pour de vrai » ? Oui enfin du calme, la machine de démo c'est un Xeon 3.4 GHz avec deux GeForce 6800 GT en SLI, le tout en PCI Express. Et ce n'est pas fluide tout le temps… Mais les personnages et décors sont d'une précision jamais vue pour le moment. Doom 3 a l'air d'un petit shareware sympa après ça. La semi-transparence des ailes d'un dragon cybernétisé au sourire flippant permet d'apercevoir ses veines selon l'éclairage par exemple, tout en laissant filtrer un peu de lumière sur les parties les plus fines. Gros avantage par rapport au produit d'ID Software, l'Unreal Engine sait afficher des décors extérieurs bluffants de réalisme, même si au passage il fait une croix sur la gestion de certaines ombres (soft shadows) pour gagner en vitesse. Les lois de la physique sont prises en charge par un moteur créé par la société Suisse NovodeX, qui commence à concurrencer le Havok avec succès. La démo faite en intérieur, avec un mix d'objets lourds ou « mous » (imaginez un ballon rempli d'eau) est bluffante, même si l'effet de surprise est fatalement émoussé par les multiples présentations du Havok. Prévu pour gérer tous les effets graphiques modernes, l'Unreal Engine trouve sa force dans ses outils. Un artiste peut directement créer un objet en manipulant des shaders préprogrammés et les combiner entre eux sans écrire une ligne de code. Idem pour la création de scènes cinématiques scriptées ou d'animations spécifiques pour les personnages : une grosse partie du boulot peut être faite sans avoir un programmeur sous la main. Développée par une équipe de douze personnes avec à leur tête Tim Sweeney, cette technologie donnera naissance à un titre signé Epic début 2006. Une équipe d'une quarantaine de personnes est déjà sur le pont pour le préparer. Info intéressante, ça ne sera pas un FPS ni un jeu estampillé Unreal ! Contrairement à ID Software, ça sent la prise de risques cette fois. Quant aux sociétés qui utilisent l'Unreal Engine 3 pour développer leurs jeux, elles devraient prendre livraison de tous les outils finalisés à la fin de l'année. À eux de prévoir ensuite une armée de graphistes pour modéliser des décors et objets composés de millions de polygones. Eh oui, c'est super toutes ces nouvelles technologies, mais ça oblige à produire toujours plus de contenu. Reste à espérer que beaucoup de développeurs auront les reins assez solides pour en tirer parti. C'est que ça coûte un peu d'argent une armée de graphistes…

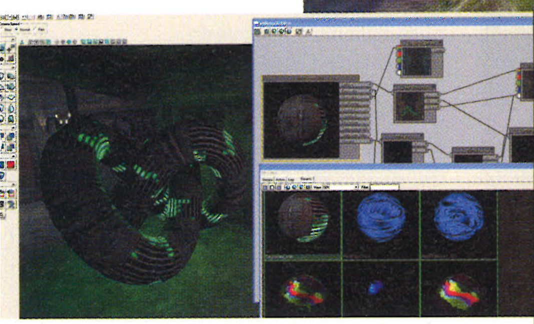
CAFÉINE



« Malgré mes maladies de peau, j'ai la classe mec ! ».



On ne dirait pas comme ça mais tout bouge dans cette scène. Cette bébête serait en fait un véhicule (il y a un poste de tir/pilotage en haut) pour un jeu non annoncé.



L'éditeur d'objets et de cartes permet de former des matières en liant différents shaders préprogrammés entre eux. Les forts en maths pourront évidemment réaliser leurs propres modules.



Le village

Au volant de sa voiture, alors qu'il cherchait un raccourci que jamais il ne trouva, le héros de The Unseelie (prononcez « Ounchilie ») évite de justesse un bambin posté au beau milieu de la route. Il esquive en revanche nettement moins bien un arbre et se réveille au beau milieu d'une forêt ancestrale, plus connue sous le joli sobriquet de « Pays de la Mort Éternelle », sans doute pour appâter les touristes. Un village surnaturel, tout perdu au fond du XII[e] siècle irlandais, dans lequel notre malheureux automobiliste va devoir quêter pour récupérer sept talismans qui lui permettront de rentrer chez lui. En stop, au pire. Développé par les Australiens de KaWoW ! et distribué par Octagon Entertainement, le titre sera un FPS mâtiné d'aventure dans un univers hors du temps qu'on nous annonce tout plein de beaux polygones. Une seule arme, mais upgradable, des puzzles à résoudre, tout ça sur fond de légendes celtiques. Aucun screenshot disponible pour le moment, difficile donc de vraiment se faire une idée. Vu que ça ne sort que fin 2005, on prendra donc toutes ces jolies infos alléchantes avec le conditionnel qui va bien. Si ça se trouve, le produit final n'aura plus rien à voir et ça se terminera avec un point & click au pays des toons. Genre, un chien et un lapin flics par exemple. Comment ça, « il faut que je tourne la page » ?

Télex Télex

Nouveau retard pour Call Of Cthulhu : Dark Corners of the Earth. Initialement prévu pour fin 2004, le Grand Ancien ne devrait finalement pointer le bout des tentacules que durant le premier trimestre 2005. Myï'Chélinng fthaghn !



C'est l'actrice Kelly Brook (Smallville) qui prendra la relève de Brooke Burke au générique de Need for Speed Underground 2. Elle fera du stop, nue, sur le bord des circuits. Ou alors juste quelques furtives apparitions dans les menus, je ne sais plus.

Pixar + THQ = ♥

On dira ce qu'on veut, le succès c'est bien. Quand le fric rentre dans les caisses, tout le monde est content. On se tutoie, on se fait de larges sourires en se donnant de grandes tapes dans le dos en buvant son champagne et on signe de gros contrats. Bref, la vie est belle. Prenons le cas des excellents studios Pixar et de l'éditeur THQ. Tant de bonheur fait plaisir à voir : « Nous sommes ravis à l'idée de prolonger de plusieurs années encore notre collaboration avec l'éditeur THQ », déclare Steve Jobs, P.-D.G. de Pixar. Ou encore : « Nous sommes ravis que Pixar renouvelle sa confiance à THQ. Notre partenariat inclut non seulement Les Indestructibles et Cars, mais également les quatre premiers titres 100 % Pixar. », dixit Brian Farrell, P.-D.G. de THQ. C'est meûgnnnon ! Quand on vend six millions d'exemplaires du Monde de Nemo, on peut se faire des câlins. Et que les critiques trouvent ce jeu simpliste et trop court, même pour les tout jeunes auxquels il est destiné, on s'en moque. L'aigreur n'entachera pas ce bel amour. Vive le fric et les bisous !



Toujours des promesses

Fort de son expérience sur Gladiators, le studio français Eugen Systems s'est lancé dans le développement d'un nouveau jeu de stratégie, baptisé Act of War. Dans un futur plus ou moins contemporain écrit par Dale Brown (mais Tom Clancy aurait très bien fait l'affaire également), des gentils militaires combattent les méchants terroristes qui posent des bombes et prennent des otages en ville comme on fait du shopping. Les décors sont finement modélisés et on reconnaît sans peine les lieux dont ils s'inspirent. On nous promet une action intense, des unités intéressantes, une intelligence artificielle fort capable et un multijoueur de folie. Que du classique, donc. Prévu pour le printemps, en même temps que les premières primevères et les hirondelles et édité par Atari, on ne sait toujours pas s'ils ont des ADM sous le coude.





Je soussigné(e) Mme, M. ______________________________________,
certifie avoir pris connaissance des dangers encourus en cas d'exposition à une très grande vitesse. Par la présente, je dégage de toute responsabilité la société AOL en cas d'effets secondaires inhérents à mon passage à un débit de 5 méga, soit 5120 k.

Date et signature:
(précédé de la mention "lu et approuvé")

DÉCHARGE À RETOURNER, REMPLIE ET SIGNÉE À: AOL SERVICE CLIENTÈLE - BP 35 - 13322 MARSEILLE CEDEX 15

AOL - RC Luxembourg B72 728 - ONS AP COUP 5M 0804 BOYMEETSGIRL_Paris

NSFW*

Je vous préviens, je note les noms de tous les vicelards qui ont compris le titre de cette news et se sont précipités pour la lire. Si vous étiez anglais, un tel empressement suspect pourrait vous coûter cher. Dix-neuf fonctionnaires britons, parmi deux cents mis à pied, se sont fait sacquer pour avoir un peu trop téléchargé de pr0n le vendredi (qui comme chacun le sait, est le jour du poisson et des famapoils). Le journal « The Sun » semble même choqué que l'on puisse posséder plus de 103 000 photos de pingouins sur sa machine, alors que c'est une petite moyenne pour un geek normal. Dans la mesure où, dans quelques cas rares, il faut appeler les flics pour cause de contenu illicite, je comprends que ça fasse mal aux ministères anglais. Pour les autres obsédés, la sanction aurait pu être pire. Ils auraient pu être chinois par exemple. « Les délits de production, publication, diffusion, reproduction et vente de contenus pornographiques via Internet, les téléphones mobiles et les messageries roses sont désormais passibles de prison à perpétuité », a décidé la Cour Suprême chinoise. En vigueur depuis le 6 septembre. Bah, de toute façon, rien ne vaut une bonne imagination.

*Apprends en lisant Joystick. NSFW (« Not Safe For Work » ou « Pas visible au boulot ») : expression utilisée pour signaler un contenu visuel explicite pouvant vous griller définitivement auprès de Giselle, la bombasse préposée aux photocopies.



Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit

Interviewé par Sanqualis.com, Raymond Muzyka, le CEO de Bioware, a laissé échapper l'info d'une sortie PC pour Jade Empire, action/RPG dans la Chine médiévale. Il s'est vite rattrapé ensuite en expliquant qu'il ne pouvait pas commenter une annonce qui n'avait pas été faite officiellement. En gros, il s'est super pris les pieds dans le tapis et aurait mieux fait de se taire. Maintenant, on commence à sérieusement espérer que les génialissimes développeurs de KOTOR vont concrétiser ce portage. Et ils ont intérêt, hein. Ça me permettrait de résister encore un peu plus longtemps à l'achat compulsif d'une Xbox. Quoi, Burnout 3 ? Chhhut.

Pas d'amis ?



La robotique a le vent en poupe. On commence à construire des robots pour tout et n'importe quoi : simuler un chien, passer l'aspirateur, être les acteurs de combat dantesques entre des boîtes de conserves à roulettes dans une cage... Et maintenant : le robot pour asocial.
Vous avez une superbe table de baby-foot mais voilà, avec juste vos deux bras, pas facile de se faire des matches passionnants. Ça tombe bien : Kiro a pensé à vous ! Il s'agit d'un ensemble de moteurs, greffés sur un côté de la table et reliés à un PC et une caméra. Le soft analyse le jeu et parvient à tenir tête à son adversaire sans trop de mal. Voilà, si vous êtes seul, pas très bavard ni avide de sortir rencontrer des vrais gens dans la rue, Kiro est pour vous.
Et pour la bagatelle de 20000 euros. Ouch. Pour ce prix-là, moi je vous fais aussi la bouffe et la vaisselle. Enfin, je vous paie le resto.

URU de secours ?

J'ai l'impression d'avoir déjà vu ce titre quelque part, mais qu'importe, jamais il n'a été aussi pertinent que maintenant. En effet, Cyan World propose un service qui permet de transformer le client désormais solo d'URU en un client multiplayer. Ce n'est pas URU live, cependant les fans pourront se retrouver en petit comité et entre amis sur des serveurs privés (des « shards »). Pour environ six dollars (payement unique), ils pourront donc explorer ensemble des Âges qu'ils ont tous probablement déjà finis depuis longtemps. Cyan World n'assure aucun suivi, ni aucun futur contenu. C'est juste comme ça, en attendant URU live, s'il revient un jour. D'où le nom, Until URU. Voilà voilà... Là normalement, vous me demandez : « O.K., mais à quoi ça sert ? ». Allez quoi, posez-moi la question que je puisse bafouiller bêtement avant de m'enfuir en courant pour sauter par la fenêtre du 5e étage. Vous n'êtes vraiment pas très coopératif. Enfin, puisque ça a l'air de vous intéresser : http://plasma.cyanworlds.com/

PRENEZ DE LA VITESSE

AOL ADSL 5 méga

22,90 € par mois*

Appelez AOL au 3252

coût d'un appel local depuis un téléphone fixe

*Frais de 49€ en cas de résiliation. Tarif du forfait valable 12 mois, au delà, 5€ de plus par mois. Pack modem AOL ADSL à 49,90€. Offre valable dans certaines zones géographiques et soumise à des conditions techniques. Conditions détaillées au 3252.

www.aol.fr

AOL® 9.0 Perform

>Genre : Vive l'empereur !
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Pyro Studios/Espagne
>Sortie prévue : 1er trimestre 2005

IMPERIAL GLORY

Principalement réputés pour la série Commandos, les Espagnols de Pyro Studios se lancent dans la stratégie napoléonienne avec Imperial Glory, prévu pour le début de l'an prochain. Les cinq principaux empires de la période se déchirent pour le contrôle de l'Europe, dans un jeu qui alterne gestion grand-stratégique (diplomatie, économie, progrès technique...) et combats tactiques en 3D temps réel. Pour faire couleur locale, les différentes nationalités auront accès à des unités particulières. Ainsi en Afrique du Nord, on affrontera des Cosaques, tandis que les Russes utiliseront des dromadaires. Ou l'inverse, je ne sais plus. Le principal attrait du jeu semble être son moteur graphique, capable d'afficher des tas de soldats à la fois dans des batailles 3D spectaculaires. Originalité notable, on n'en restera pas aux boucheries terrestres puisque des batailles navales permettront de revivre les plus époustouflants exploits de la marine française (Trafalgar, Aboukir...). Quelques célèbres généraux d'époque seront présents dans le jeu, avec un système d'expérience permettant d'évaluer leurs progrès dans le domaine du meurtre de masse. Plus intéressant, un système de quêtes devrait permettre aux Européens d'exercer une influence politique et militaire sur le reste du monde (Amériques, Afrique, Asie...), ce qui paraît logique pour un jeu consacré aux empires britannique et français du XIXe siècle. Imperial Glory a peu de chance de faire de l'ombre à la série Total War, mais on n'est jamais à l'abri d'une bonne surprise.

Atomic

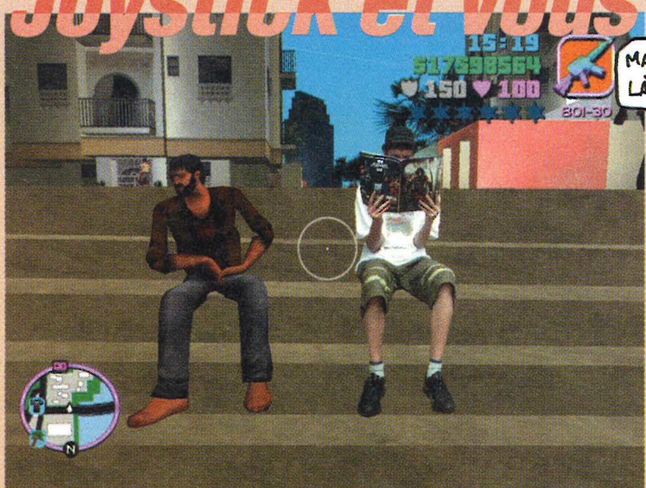


Forcément, avec toutes ces explosions, les uniformes sont un peu boueux.



Pour envahir l'Angleterre, il suffira de couler la Royal Navy. Fastoche.

Joystick et vous





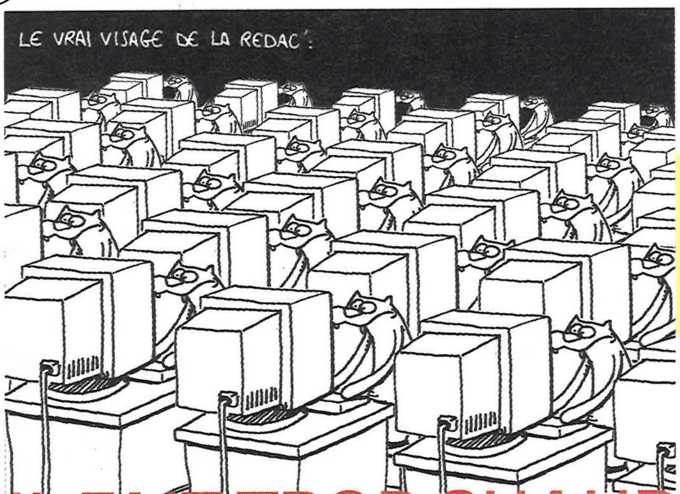
Parmi nos lecteurs, beaucoup n'ont manifestement pas le compte en banque assez gonflé pour s'exiler sous le soleil des Caraïbes (ou vers toute autre destination exotique) et nous ramener des photos. Mais en revanche, ils se débrouillent plutôt bien en tripatouillant Photoshop avec leurs petits doigts boudinés. Du coup, ils peuvent virtuellement se rendre où ils veulent pour pas un rond. Même dans une ville imaginaire comme Vice City, comme vous pouvez le constater ci-contre. Bravo les gars. Bon, maintenant, il ne s'agit pas de nous faire le catalogue PC complet avec vos tronches collées sur les screenshots, hein. Mettez des sous de côté, plein, et offrez-vous un aller-retour pour les tropiques. Et si ça vous saoule trop, payez-nous le billet et on ira vous les faire, vos photos pour Joystick.

Télex

Ça y est : on a enfin expliqué les bases de l'Internet aux gens de chez Konami, PES4 sortira avec le support du Xbox Live. Oui, du coup, on peut rêver à une version PC avec mode online. Vite, un cierge.

What a wonderful WORLD

Ça n'a rien à voir, mais en Afrique du Sud, un parachutiste a survécu à une chute de 3500 mètres. Et dans le Maine, une habitante du coin a réussi à dévorer 38 homards en 12 minutes pour un concours de bouffe express. Et vous trouvez qu'on manque encore de raisons de s'émerveiller ?

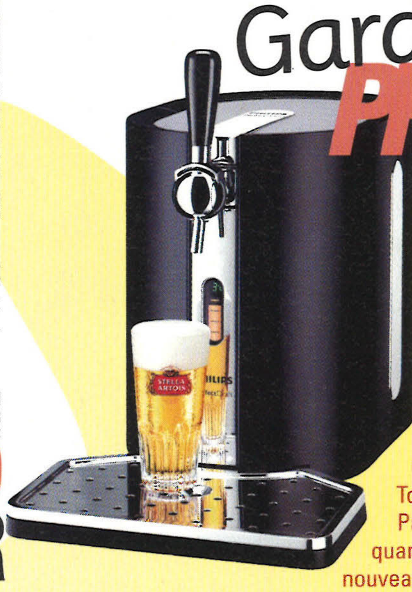


IL FAIT TROP CHAUD POUR TRAVAILLER (air connu)

Dans une vie de rêve, on pourrait rester pénard chez soi, le postérieur bien callé dans le canapé, à siroter sa boisson préférée servie par des top-modèles pendant qu'on vous livre votre or par camions. Ce fantasme partagé par beaucoup de mes collègues est en passe de devenir réalité. Comme l'explique un développeur américain, depuis plusieurs mois, il refile 10 % de son salaire à un collègue indien qui fait tout le boulot à sa place. Il se contente d'une demi-heure par jour pour relire le code qu'on lui envoie avant de le fourguer à son boss. Et le reste du temps, il matte la télé ou sort en boîte. Une pratique de plus en plus courante si l'on en croit un récent article du Times of India, probablement sous-traité lui aussi, en Lettonie ou par la tribu du Monko Monko.

Et pendant ce temps-là, il y a des chefs de rubrique qui bossent, dans la douleur et le café, pendant que « certains rédac' chefs » pulvérisent des scores à BurnOut 3. Je m'en vais relire cet article du Times, tiens. Y'a de l'idée.

Gardez la PRESSION



Il parait qu'à Joystick, on a un peu trop facilement le verbe alcoolisé et qu'on fait trop de plaisanteries douteuses sur l'alcool et les Grimbergen d'Atomic. Tout cela va cesser. Bientôt. Parce qu'avant, je voudrai quand même vous parler d'une nouveauté tellement révolutionnaire qu'on ne comprend pas pourquoi personne n'y a pensé : la pompe à bière d'appartement. Grâce au talent combiné de Philips et Interbrew, vous allez désormais pouvoir servir vos convives comme dans un vrai bar. Avec ses petits fûts de six litres, le « Perfect Draft » (excusez du peu) est donc une mini-pompe qui fonctionne comme les grandes auxquelles vous n'êtes d'habitude pas habilité à toucher. Malheureusement, pour le moment, ce n'est dispo qu'avec deux marques de bière et pas franchement les meilleures. La bonne nouvelle, c'est qu'il y a juste le bon espace pour glisser sa tête dessous.

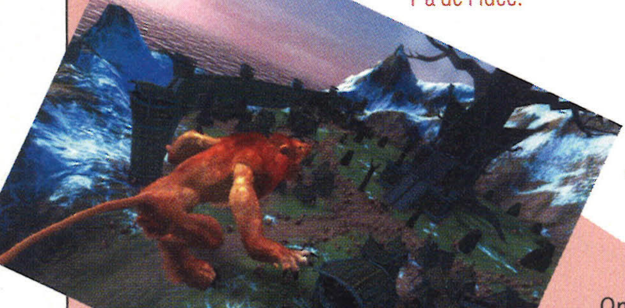


Télex

Ça y est, on va maintenant pouvoir faire les idiots comme à Joypad. Nobilis propose en effet pour la modique somme de 50 euros un package incluant une webcam Philips et six jeux dont le gameplay consiste à agiter les bras devant l'écran.

TROP d'argent et pas de copine ?

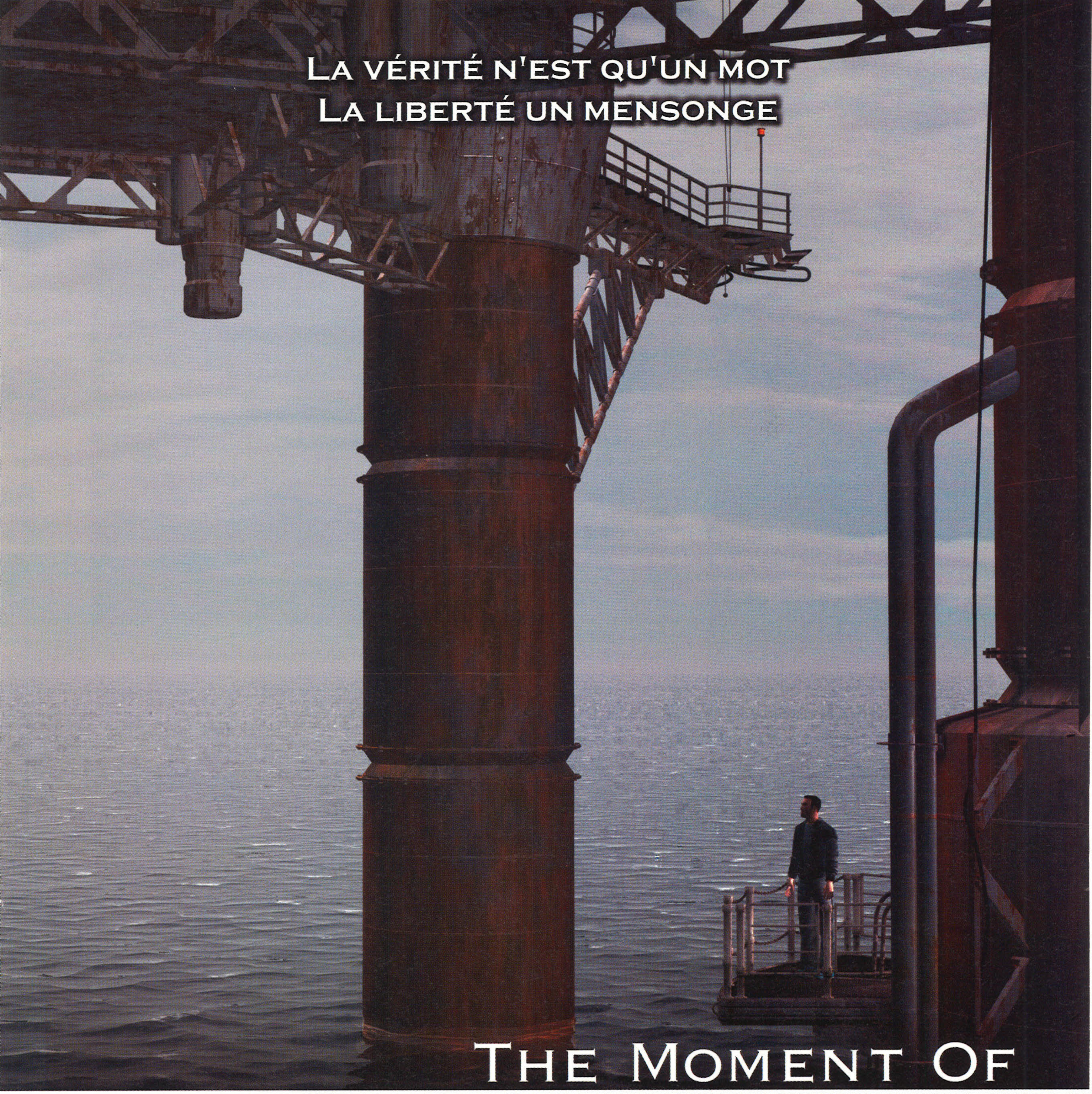
Prodige d'intelligence artificielle, grâce à la société Artificial Life, on peut maintenant avoir sa nana virtuelle sur soi en permanence ! Mieux qu'un tamagochi, mais surtout plus cher : votre nouvelle petite amie se télécharge dans votre beau téléphone de geek et nécessite dès lors moult attentions pour ne pas sombrer dans la dépression et sans doute l'obésité. Offrez lui des diamants ou des fleurs (que vous payerez, bien entendu, avec de la vraie monnaie) et elle vous considèrera comme un Dieu d'amûûûr. Négligez-la et elle ne vous parlera plus du tout. Ah oui, donc c'est vachement plus facile à faire taire que les vraies, en fait.



Mariage en noir et blanc

On avait déjà pu en voir une très vague démo à l'E3, mais le titre était encore clairement « très en chantier ». Black & White 2 revient pointer le bout de son nez avec quelques nouveaux screenshots et effectivement, les développeurs de Lionhead n'ont pas chômé. En ce qui concerne le gameplay, celui-ci est toujours prévu pour s'adapter aux désirs du joueur. Il pourra soit décider de partir en guerre et lever des armées pour aller botter le derrière de ses voisins, soit rester paisiblement chez lui, dans ses murs, et faire prospérer sa cité en faisant trimer ses pauvres villageois. Un gameplay mixte donc, oscillant entre RTS et gestion. Du coup, on va attendre les prochains mois pour pouvoir y jeter un œil avant de s'émerveiller devant l'audace d'avoir ainsi tenté un tel mariage.





The Moment of Silence



Incarnez Peter Wright dans un jeu d'aventure melant thriller, espionnage et S-F sur fond de conspiration mondiale. Un scénario haletant, des graphismes impeccables, une duree de vie enorme, une bande son et une adaptation française digne du cinéma font de **The Moment of Silence**, l'aventure de cette fin d'année.

DVD ROM

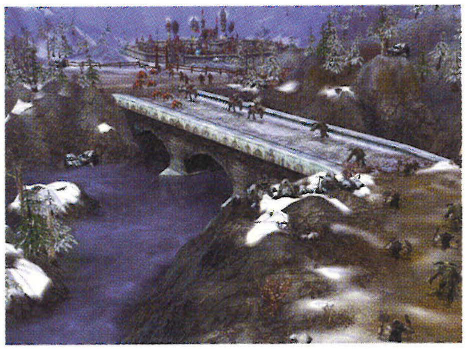
Démarrez l'enquête sur
WWW.MOMENTOFSILENCE.FR

House of Tales — Focus Home Interactive

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Atari
Développeur : Liquid Entertainment/États-Unis
Sortie prévue : Printemps 2005

DRAGONSHARD





Quand Atari a demandé à Liquid Entertainment de réaliser un jeu de stratégie sur l'univers de Donjons & Dragons, le studio de développement présidé par Ed Del Castillo – qui a bossé sur Command & Conquers – a beaucoup réfléchi sur la manière d'adapter un univers aussi dense. Dragonshard proposera deux gameplays différents en cours de partie : à la surface, le jeu se présentera à la manière d'un RTS classique, tandis que sous terre il aura une approche plus jeu de rôle. Attention hein, on ne flirte pas avec Fallout là, mais plus avec Diablo. Outre les promesses habituelles sur la qualité des graphismes, de la jouabilité, de la variété des unités (avec un bestiaire comme celui de D&D, z'avez plutôt intérêt les gars) et de l'intelligence artificielle, Liquid a pris le parti de se débarrasser de certains concepts éculés des jeux de stratégie temps réel. Exit les péons qui ramassent des ressources, toutes les unités en sont capables. Oubliée la liberté totale dans la construction de base, il faudra placer les bâtiments à l'intérieur de murs fortifiés. Aux oubliettes l'arbre technologique, toutes les unités peuvent être construites dès le départ. Liquid prend là un gros pari en allant contre les habitudes des joueurs et on attend avec impatience de voir si ça fonctionne. Suite à la démo que nous avons vue, on serait tentés de dire qu'il y a de l'espoir.


Et, voilà, c'est de nouveau les nains qui font du raffut.

Bishop

Le premier jeu vidéo pour animaux !



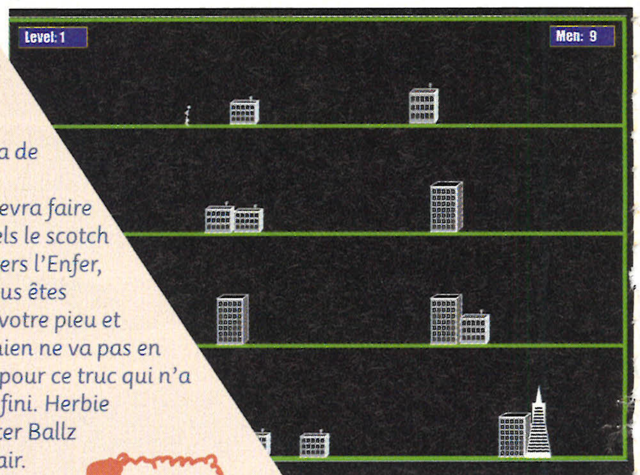
On n'arrête pas le progrès : Habitrail, une énorme société d'accessoires pour bestioles de compagnie (genre bouffe, lits, vêtements, baladeurs mp3...) s'est associée à Data Design Interactive (développeurs du « mémorable » Conquest Earth) pour créer le tout premier jeu destiné aux bêtes, avec des joypads conçus spécialement pour leurs petites papattes. Bon, O.K., j'avoue, j'essaye juste de rendre cette news intéressante. En fait, ce n'est qu'un jeu de plate-forme 3D apparemment classique, dans lequel on dirige Herbie le Hamster, la mascotte de la marque Pets R US. Le but sera de faire progresser le rongeur alors qu'il est enfermé dans sa boule en plastique. Les niveaux reprennent l'intérieur d'une maison et Herbie devra faire face à de nombreux obstacles, tels le scotch de la mort ou le tube de carton vers l'Enfer, pour trouver sa bouffe. Voilà, vous êtes rassuré, en plus de dormir dans votre pieu et bouffer mieux que vous, votre chien ne va pas en plus piquer votre PC. Pas d'URL pour ce truc qui n'a même pas de nom clairement défini. Herbie The Hamster ou Habitrail Hamster Ballz (véridique) ? Ce n'est pas très clair.





Le jeu gratos du mois

S'il y a bien un truc vraiment génial dans le MMORPG City of Heroes, c'est le Super Jump. C'est le moyen de déplacement favori de mon perso : il saute de toit en toit et passe par-dessus les bâtiments, le feeling est fantastique. Bon maintenant, si vous ne voulez pas payer pour ça, je comprends. Essayez donc City Jumper à la place, mais je vous préviens c'est nettement plus frustrant : www.nationlocation.com/cityJumper.htm. Aiguisez vos réflexes !



Quakecon 2004

Dallas, ton univers impitoyable

Qu'il est loin le temps où Carmack, assis sur le capot d'une de ses Ferrari, venait expliquer à une bande de geeks la magie de la 3D. En 2004, le Quakecon prenait place près de Dallas dans un tout nouveau site qui accueillait quelques semaines plus tôt la CPL. 3000 fanboys réunis pour une des plus grosses LAN Party au monde.

par C_Wiz

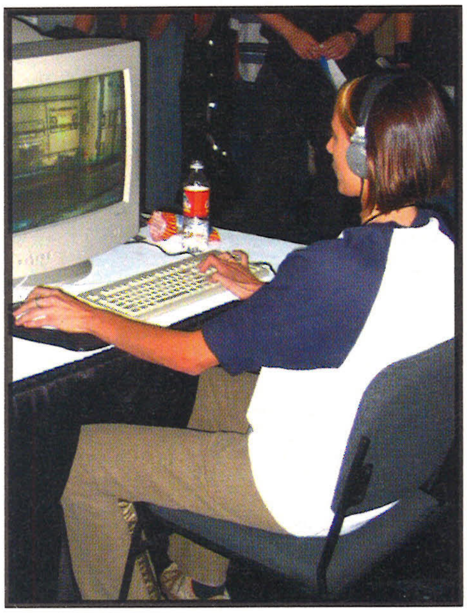
À peine arrivés dans le luxueux complexe, quelques geeks se faisaient déjà remarquer par leur accoutrement. La mode est assurément au t-shirt Quakecon 2003, histoire de bien montrer à tout le monde que vous n'êtes pas un novice de l'événement. On en croise même certains dans les couloirs qui arborent des versions 2000 et 2001 et qui regardent de haut les autres. Ça joue sur le mental il paraît. La file d'attente s'était créée dès le mercredi matin alors que les portes n'allaient ouvrir que tard dans la nuit. Pas de quoi décourager les joueurs qui squattaient les prises de courant dans les couloirs pour un dernier entraînement, allongés sur la moquette. C'est ça être fan.
Accueillir 3000 joueurs est un challenge, trois jours de préparation auront été nécessaires pour mettre en place le « BYOC » (Bring Your Own Computer) avec un méchant travail niveau câblage réseau. Le tout animé par une bande de joyeux bénévoles.

Vitrine de luxe pour joueurs RICHES

Bien entendu, les sponsors disposaient de très larges stands ou l'on pouvait baver devant leur matos le plus récent. Chez nVidia on pouvait voir tourner des machines bi-xeon couplées à deux GeForce 6800 Ultra. C'est sûr, là ça ne ralentissait vraiment pas dans Doom 3. On voyait d'autres jolies choses sur leur stand, avec par exemple une version jouable de S.T.A.L.K.E.R. (graphiquement très dépouillé) ou FlatOut et sa simulation de crash de voitures. Mignon. MTX Mototrax était également au rendez-vous dans une version trop peu avancée pour qu'on en dise quoi que ce soit. Deux bornes EverQuest II étaient complètement squattées par les fans de MMO. Comme quoi il n'y a pas que Quake 3 dans leur vie. Activision, l'éditeur d'ID Software, proposait sur son stand d'affronter Kornelia, une des rares pro-gameuses dans ce monde de brutes épaisses. Elle me dit avant de commencer qu'elle n'a pas trop d'entraînement sur Doom 3. Ça ne l'empêchera pas de me laminer 5-1. L'honneur est sauf, c'est l'essentiel. Abit proposait de son côté de se faire trucider gratuitement par Fatal1ty, joueur sponsorisé par la marque qui compte d'ailleurs profiter de son aura pour sortir des cartes à son nom.



Le déodorant était fortement conseillé. Après trois jours ça sentait quand même le geek faisandé.



La charmante Kornelia, d'une décontraction incroyable… Ça énerve.

Quand Dieu parle, le gamer écoute

La matinée du samedi était consacrée au discours du grand John Carmack, absent pour cause d'accouchement de sa douce. Il avait prévu le coup avec une présentation filmée dans laquelle il décortiquait toutes les faiblesses de son moteur 3D. Bien ardu à comprendre, mais des perles qui ont fait rire les joueurs qui écoutaient religieusement. On retiendra le « j'étais tellement énervé que j'ai failli abandonner OpenGL et passer à DirectX ». À la fin de la présentation, l'annonce est tombée : John est papa d'un petit garçon. La relève est prête.

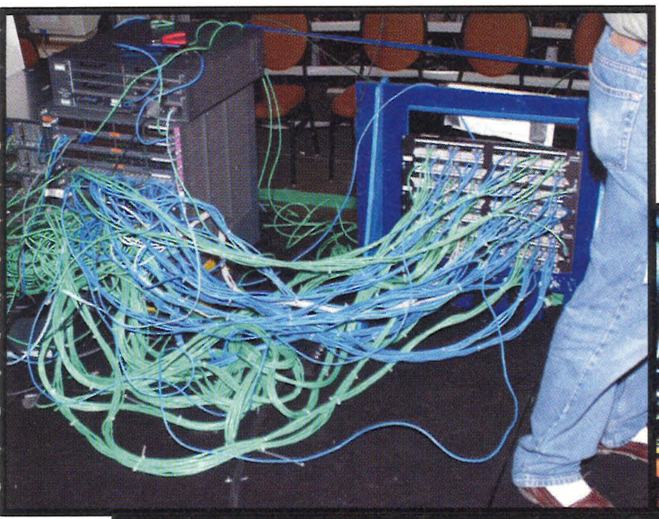
Dans l'antre de la LAN il faut chercher pour trouver des joueurs de Counter-Strike. Ça nous change un peu. Quake 3 rassemble la majorité des joueurs qui utilisent tous des configurations de tricheurs. Pardon, de pro-gamers… Textures au minimum et skins fluos pour les ennemis. Ça tranche avec la beauté d'un Doom 3. Enemy Territory et Urban Terror étaient en bonne place parmi les titres les plus joués. Un monde à part.
Le fameux tournoi Doom 3 a finalement pris place et la même réflexion revenait chez tous les compétiteurs : en 1 contre 1 les maps sont beaucoup trop grandes et on passe son temps à se chercher. Daler, le seul joueur à avoir battu Fatal1ty sur le stand d'Abit, s'est retrouvé en finale contre le champion de la marque taïwanaise. Après s'être entraîné toute la soirée, Fatal1ty a laminé Daler d'un 14-4 un poil revanchard. Inutile de vous dire qu'ils avaient le sourire jusqu'aux oreilles chez le sponsor…

Il n'y a pas d'âge pour commencer…



En se baladant dans le BYOC on découvre des choses incroyables. Dur de se démarquer parmi les milliers de geeks présents dans les allées, tout le monde y va de son petit truc en plus. Pour certains c'est la copine habillée façon Christina Aguilera qu'on trimballe dans les allées en lui tenant la main pour bien montrer son appartenance. Mais il n'y a pas que les apparences qui jouent… Tout au fond de la salle on distinguait une grosse bannière avec trois lettres S, G et L. La Senior Gaming League regroupe une bande de joyeux lurons. Point commun, ils ont tous plus de 35 ans et un goût relativement prononcé pour l'alcool qui se sent littéralement à plus de dix mètres. Le vétéran des seniors présents sur l'événement culminait à plus de 65 ans. Respect, c'est d'ailleurs ce qu'ils recherchent avec le slogan qui va bien : « Respectez vos anciens, ou subissez leur colère ». Je vous laisse apprécier les spécimens.

Le nerf de la guerre, ou comment mettre en réseau 3000 joueurs…

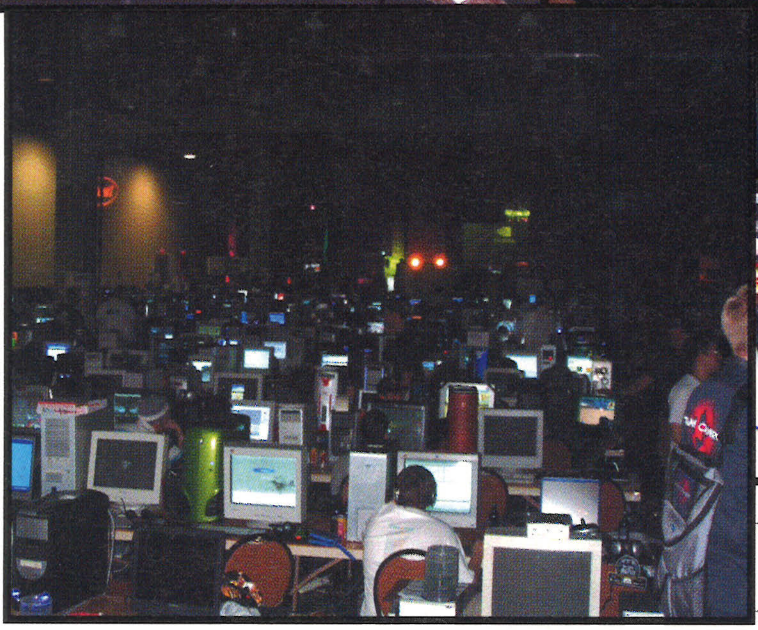




Le nouveau papa décortique les limites de la 3D moderne.

Le clavier Zboard dans son édition spéciale Doom 3.





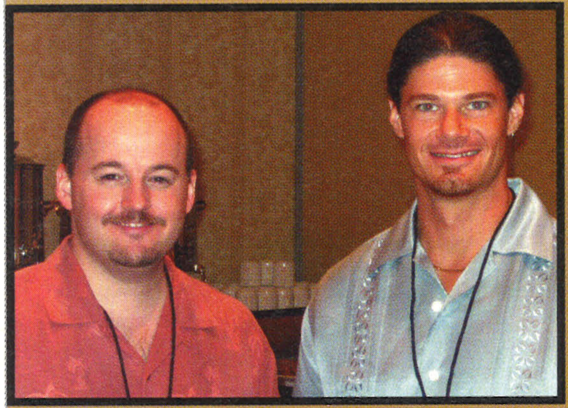
3000 machines, ça fait du monde.

JOYSTICK : VOUS NOUS PARLEZ UN PETIT PEU DE VOUS ?
Todd : Je m'appelle Todd Hollenshead et je suis le CEO d'ID Software, une petite société de 20 personnes qui s'amuse à faire jouer le monde. Sinon mon rôle chez ID est de m'assurer que le personnel est payé, que les locaux sont nettoyés et qu'il y a à manger et à boire pour tous.
Tim : Et moi je suis Tim Willits, le développeur principal sur Doom 3.

RAVIS DE L'ACCUEIL FAIT À VOTRE DERNIER BÉBÉ J'IMAGINE ?
Todd : Oui plutôt, on attend encore les chiffres de vente, mais on est apparemment bien partis pour réaliser la meilleure première semaine de ventes de l'histoire.
Tim : On est surtout ravis d'avoir réussi à faire ce que l'on voulait. Graphiquement John (ndlr : Carmack, qui d'autre ?) a encore fait parler sa magie, et nous sommes particulièrement fiers du résultat sur le son. Branchez un kit 5.1, vous verrez, l'expérience n'est pas la même.

PUISQU'ON EST DANS LE SON, PARLONS UN PEU DE CREATIVE... VOUS ALLEZ INTÉGRER L'EAX HD DANS LE PROCHAIN PATCH ?
Todd : (il fronce les sourcils) Euh, non.
Tim : Moi-même je ne sais pas encore ce qu'il y aura dans le patch.

Todd Hollenshead (à droite) et Tim Willits (à gauche) d'ID Software, en l'absence de John Carmack, nous ont consacré quelques minutes dans leur emploi du temps de rockstar...



C'EST POURTANT CE QUE CREATIVE MURMURE, SUITE À L'ACCORD PASSÉ AVEC VOUS SUR LES OMBRAGES VOLUMÉTRIQUES...
Todd : (étonné) C'est ce qu'ils disent ?
Tim : En tout cas, rien de prévu de ce côté. John a développé un magnifique moteur sonore qui gère les canaux de manière indépendante. Les technologies de type EAX apportent surtout des effets psycho acoustiques qui n'apporteraient pas grand-chose.
Todd : Creative devrait proposer une build spécifique pour leurs cartes. Mais ce n'est pas nous qui nous en occuperons.

SURPRENANT ! PARLONS D'UN SUJET QUI FÂCHE : POURQUOI CERTAINS MONSTRES ONT DES TÊTES POINTUES ?
Todd : Ca c'est une question pour John.
Tim : Je vais quand même essayer de répondre. La limitation vient en fait du calcul des ombres, on a été obligés de réduire le nombre de polygones sur certains modèles pour que cela tourne sur les cartes d'ancienne génération. On était particulièrement limités sur le haut des modèles qui génèrent le plus gros volume d'ombre.

Rencontres du troisième type

C'EST ASSEZ ÉTONNANT PARFOIS LE CONTRASTE DANS LE JEU...
Tim : Oui, quand on voit que toutes les textures sont bump mappées, c'est parfois frustrant. Mais John a déjà trouvé la solution pour notre prochain titre...

UNE TRANSITION TOUTE TROUVÉE, VOUS NOUS EN PARLEZ UN PEU ?
Todd : Tout ce qu'on peut dire : c'est une nouvelle franchise, ce n'est pas une suite. Et c'est un FPS.

DIFFICILE DE CHANGER DE GENRE, NON ?
Todd : C'est un peu comme demander à Tiger Woods s'il compte se lancer dans un autre sport que le golf. Lorsque les gens pensent à ID, ils pensent aux jeux à la première personne. Nous avons créé le genre et depuis Wolfenstein 3D, nous nous concentrons dessus. Il n'y a pas vraiment de désir de changer. Notre petite équipe a été mise en place pour faire des FPS. C'est ici que les talents individuels sont les mieux utilisés, là où ils ont le plus d'expérience.

VOUS TRAVAILLEZ SUR QUOI EN CE MOMENT ?
Tim : Tout d'abord la démo, qu'on essaye de finir. Ensuite on a plusieurs choses à corriger pour le prochain patch.
Todd : Surtout sur le multi...
Tim : Oui, le browser de serveurs, et éliminer les premiers cheats. Le SDK aussi pour les créateurs de mods. Il devrait arriver en même temps que le patch.

MERCI À VOUS DEUX !

Art Contemporain



La tondeuse à gazon VIA, une métaphore sur la stabilité de leurs derniers chipsets ?



Un kiosque à journaux transformé en PC... Avec les roulettes s'il vous plaît.



Nouvelle tendance : les câbles fluo.



Une magnifique boîte à cigares transformée en cluster de mini-PC. Vous avez dit gâchis ?



Les bouteilles de boisson à la caféine se recyclent.



La boisson de choix du gamer au Quakecon. Caféine et carbonates.



Le mod Doom 3, ou comment s'occupent les joueurs pendant les quatre années de développement.



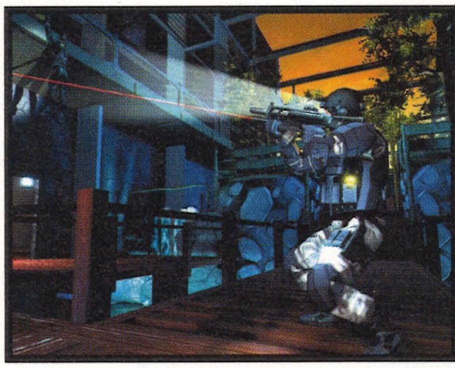

Vous n'avez
pas peur
des rayures
ce DVD non
plus.
ScratchProof™
Un accident est si vite arrivé ! Un café renversé, un ongle qui glisse sur votre DVD préféré et c'est tout votre enregistrement qui est altéré. Avec un DVD TDK ScratchProof, 100 fois plus résistant qu'un autre DVD, vous n'avez plus rien à craindre. Les rayures ne lui font pas peur, les traces de doigts ne l'effraient pas. Son vernis protecteur met vos enregistrements sous haute protection et vous garantit une relecture illimitée.
TDK
DVD+R
TDK
DVD+RW
MADE AND PLAYED ON
TDK®

Splinter Cell Chaos Theory

Sam Fisher dans l'adversité

par Bishop

Tous ceux qui, comme moi, jouent régulièrement au mode multi de Pandora Tomorrow (testé dans Joystick 158) se demandent ce que deviennent les petits gars d'Ubi Soft Annecy. Car autant ce mode est tout simplement révolutionnaire en termes de gameplay, autant il est truffé de petits bugs (allant de pénibles à agaçants) qui finiraient presque par gâcher le plaisir d'y jouer. J'ai une bonne nouvelle : les développeurs ne sont pas morts et bossent sur la partie multijoueur, la vraie, de Chaos Theory. Assis autour d'une table de pique-nique au pied des Alpes, Arnaud Mametz (lead gamedesigner) nous a brièvement présenté les nouvelles fonctionnalités sur lesquelles l'équipe travaille. Puis, après avoir enfilé des collants noirs, nous avons infiltré la salle de « play test ». Ces séances de tests avec un public de joueurs et de débutants revêtent une importance particulière pour l'équipe qui se base là-dessus pour affiner l'équilibrage des cartes et corriger de nombreux bugs. Mais assez parlé, on veut briser des nuques, nous.

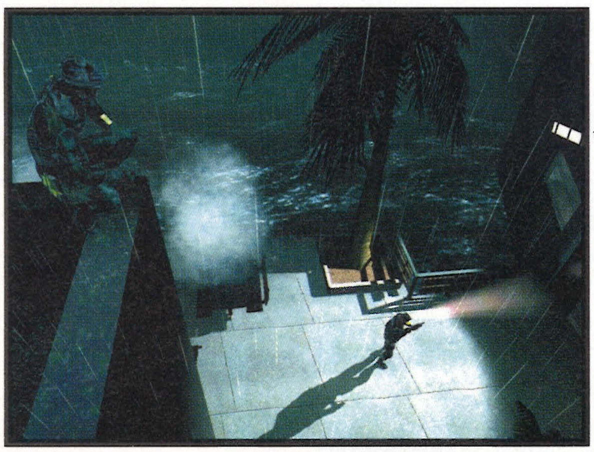




« Hé, y'a ton pote en bas qui veut te dire un truc, va le voir. »

Suivons le mouvement

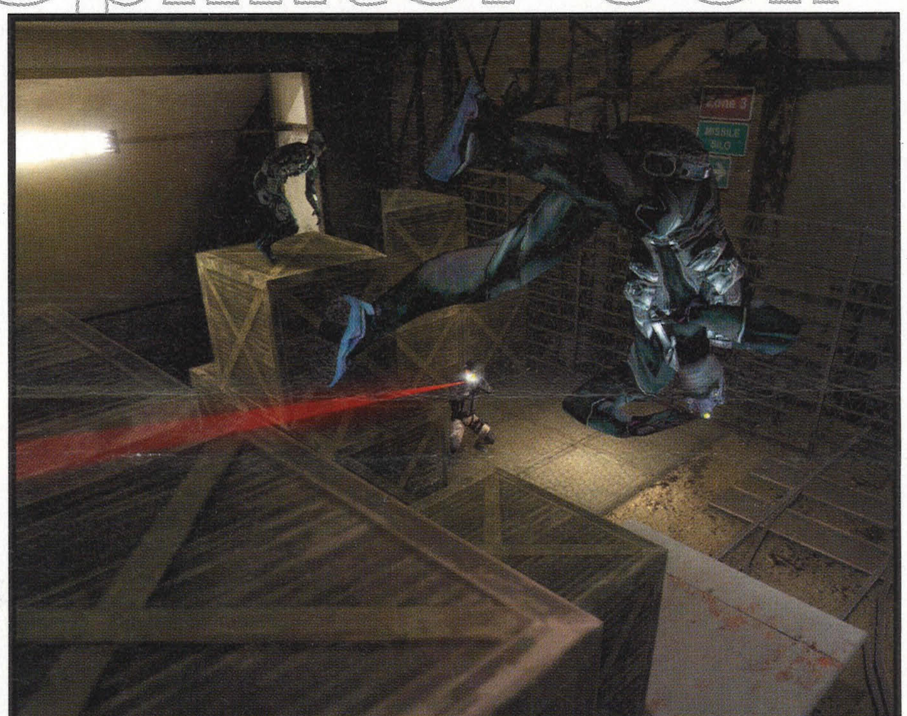
Immédiatement on constate que les graphismes sont plus jolis que ceux de Pandora Tomorrow, sans atteindre toutefois la qualité de ce qu'on attend du mode solo de Chaos Theory. L'équipe de développement plaide coupable et reconnaît avoir utilisé le moteur de Pandora pour pouvoir passer plus de temps à rajouter des trucs sympas plutôt que quelques effets graphiques. Moi ça me va d'autant mieux que pendant la partie on stresse trop pour se poser



Être mercenaire, c'est vivre en permanence avec le risque de prendre un espion sur le coin de la tronche.

dans un coin et admirer le décor comme en solo. Le concept général du mode multijoueur reste le même que dans Pandora : deux espions doivent infiltrer un niveau rempli d'objectifs stratégiques pendant que deux mercenaires tentent de les en empêcher. Bien sûr c'est un résumé un peu rapide car les parties impliquent énormément de stratégie, de gestion du temps, de sang-froid et de discrétion, sans parler de la connaissance des cartes qui confère un avantage tactique indéniable. Néanmoins, pour faciliter la tâche des débutants on trouvera dorénavant des tutoriaux

Splinter Cell Chaos Theory





Sur cette photo se cache un espion. Le trouverez-vous ?



De gauche à droite, Francesco Cavallari (producteur associé), Arnaud Mametz (lead gamedesigner) et Daniel Palix (producteur) dans la salle de réunion à Annecy.

destinés à les sensibiliser sur les concepts du jeu et leur faire découvrir les niveaux. Ils pourront également s'initier aux nouveaux mouvements tout droit inspirés du mode coopératif (développé à Montréal), comme la courte échelle par exemple. Les espions pourront aussi faire basculer les mercenaires par-dessus les rambardes. Ces derniers se vengeront avec le mode Berserk (un coup de crosse rotatif) et l'achèvement du spy par étranglement (même plus besoin de gaspiller une balle sur ces fourbes en collants noirs). Toujours dans un esprit de coopération, les joueurs pourront se soigner, se passer des gadgets et se débarrasser de certains dispositifs qu'on leur aurait négligemment collés dans le dos (comme la balle espion, qui marque les mercenaires sur le radar).



L'étranglement au sol, l'humiliation ultime selon le petit guide du mercenaire.



Farces et attrapes

Les nouvelles cartes seront dynamiques avec de nombreux éléments destructibles, des passages à activer et des bidules à allumer ou éteindre. Toutes ces modifications de l'environnement entraîneront divers avantages pour l'une ou l'autre des équipes. Les objectifs sont maintenant variés et le joueur a le choix entre poser des bombes, extraire des objets ou neutraliser des objectifs. Autant d'options qui induisent une plus grande variété de choix et garantiront sûrement des parties plus diversifiées que celles qu'on peut jouer actuellement sur SCPT (qui se traduisent souvent par la réalisation des objectifs dans un certain ordre, rodé depuis des mois). La météo sera également au rendez-vous avec un brouillard qui diminue la visibilité et des éclairs qui illuminent succinctement les zones d'ombre en extérieur. Mais c'est la pluie qui aura le plus d'influence sur le gameplay puisqu'elle réduit la signature thermique des personnages, accentue les effets du taz espion, empêche l'utilisation du camouflage optique et rend les personnages plus luisants (et donc plus visibles). Après avoir traversé une zone humide, ces derniers laisseront des traces de pas qui sécheront progressivement. Enfin, en bonus, un nouveau mode, intitulé Disk Hunt, invite les spys à ramasser un certain nombre de disquettes éparpillées aléatoirement dans le niveau. Au total cela devrait être au moins quatre nouvelles cartes fournies à la sortie du jeu, peut-être six, auxquelles viendraient éventuellement se greffer les huit de Pandora (vous l'aurez compris, rien n'est arrêté). J'ai bassiné l'équipe pour qu'ils nous sortent enfin un éditeur de niveaux et j'espère que nos prières seront entendues. Si en plus ils ont corrigé tous les bugs hérités du mode multi de SCPT, Chaos Theory devrait bien renouveler cette révolution du multijoueur.



Genre : Infiltration à plusieurs **Éditeur :** Ubi Soft **Développeur :** Ubi Soft/France **Sortie prévue :** Novembre 2004

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au 0899 70 2001 et www.persomobiles.fr.

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix " Ça va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo ? Qui me parle ?" NEW 66091
Voix "Allo, ici la terre" 66063
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ça enregistre ?" NEW 66093
Voix "Camarade" 66032
Voix "Comme je suis fort". "Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
Voix "La loi, c'est moi" 66050
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "You f... my wife ?" NEW 66101
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
+90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 5000 sonneries:

PAR THÈME
Sur le 0899 70 2001, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au 61211.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le 0899 70 2001 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au 61211.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le 0899 70 2001, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au 61211.

SMS+ 61211
61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur www.persomobiles.fr et wap.persomobiles.fr.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 5 000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.). Pour choisir, écoutez-les au 0899 70 2001. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie...55818.

RAP / RNB

113 fout la merde 55604
21 questions 54940
94 52049
99 problems NEW 53980
Afrodisiac NEW 52177
Aïcha (RNB 2004) 53714
Angela 55594
Antilop SA party 53689
Art de rue NEW 55607
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avant de partir NEW 52187
Baby boy M+ 53068
Back in bizz 56638
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Beautiful M+ 54511
Because breakdown M 56612
Big Poppa 53902
Bouge cette vie NEW 52100
Break ya neck M 54378
Bright lights NEW 52161
Bump bump bump M 54113
Burn NEW 53930
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Clap back 53547
Come with me 56691
Crazy NEW 52202
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
Dis moi si j'te saoule 53521
DJ M 54647
Doo wop 56688
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle est à toi 55570
Elle te rend dingue 56896
Elle veut NEW 52074
Et c'est parti M+ 53675
Eternellement NEW 52181
Eyes on you 56116
F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
Femme like U M+ 53747
Forgot about Dre 54249
Fuck it (I don't want you back) M+ 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Give me the light + 54070
Gravé dans la roche M 54495
Hey Mamma 53502
Hey oh M+ 54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya M+ 53172
Honey NEW 52182
Hotel 53856
How come NEW 52190
I don't wanna know M+ 53758
I got 5 on it 56689
I like that NEW 52055
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm still in love with you 53469
If I can't 53606
In da club M+ 54158
In the park 53596
J'ai des choses à te dire 53258
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je me souviens 54049
Je reste ghetto M+ 53756
Jenny from the block M 55131
Just married NEW 52175
Juste un mot 53870
Killing me softly 56362
L'âme soeur 54488
L'orphelin M+ 53552
La faucheuse NEW 52159
Laisse pas trainer ton fils 55612
Le bilan 55954
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue 52053
Let's get it started NEW 52086
Lose yourself M+ 55215
Ma Benz + 55287
Make it clap 54384
Match nul M 54501
Modern times 53587
Move ya body NEW 52122
My band 53795
My place NEW 53419
Naughty girl 53687
Noble art M 54758
Number One M 53227
Nº10 53929
On fire NEW 52164
One call away 53757
P.I.M.P M+ 54992
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi M+ 53557
Petit frère 55610
Plus 2 soleil NEW 52169
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pull up 53972
Ragga string 53893
Real slim shady M 56618
Relève la tête 53928
Sans (re)pères M+ 53150
Seul au monde 53834
Shut up M+ 53424
Stan 56634
Still D.R.E. M 54246
Suga suga 53554
Sunshine NEW 52176
Sunshine (I call you my baby boy) NEW 52189
Superstar 53513
Talk about love NEW 53981
Tallac NEW 52171
Thank you 53927
The next episode 56632
Thoia thoing M 53147
Trick me 53828
Turn me on M+ 53504
Where is the love 54747
Without me M 56143
X 53777
Yeah M+ 53624
+440 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

Angels 54686
Asche zu asche 54314
Beautiful 54379
Billie Jean 56202
Blackened 54134
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can't hold us now 53117
Can't stop 54205

POP / ROCK (suite)

Clocks 54312
Come as you are 56333
Coupé Décalé NEW 52145
Creep 56329
Cry me a river M 54177
Du hast 55281
Earth Song 53895
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Everybody's Gotta Learn Sometime NEW 52091
Everytime 53978
Flash Dance-She is a maniac 55149
God save the queen 54155
Going under + 53041
Hotel California 56765
I feel good 56408
I love rock'n'roll 55640
Ich will 54385
In the shadows 53355
Into the hollywood groove NEW 52173
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Leave (get out) NEW 52153
Left outside alone 53673
Lithium 54146
Live is life M+ 54485
Lullaby 53657
Master of puppets 54132
Mutter 54375
My happy ending NEW 52146
New born 54137
Nothing else matters 54135
On my knees NEW 52129
Orchestra NEW 52003
Original Sin NEW 52172
Otherside 54083
Outrageous NEW 52066
Paint it black M 55750
Protège-moi 53524
Radio NEW 52198
Rape me 55349
Seven nation army + 54334
She will be loved NEW 52130
Sick and tired NEW 52162
Sing for absolution 53769
Slide along side NEW 52147
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth criminal 54280
Someone only we know NEW 52150
Sonne 54374
Stairway to heaven 56790
Stars NEW 52149
Superstar NEW 52117
Sweet home Alabama 53871
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason 53994
These words NEW 52163
This love NEW 52073
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Toxic 53558
We are NEW 52121
We are the champions 56764
Zombie 54934
+680 Pop/Rock! 1561
+10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

1977 (A l'envers) NEW 52167
A tes souhaits NEW 53766
Apologie 54047
Au néant 55466
Best NEW 52075
C'est quand le bonheur 54922
Cendrillon 56122
Chaque seconde NEW 52174
Cinglés 54987
Dernière danse M 54382
Divine excuse 53192
Elle m'a dit 53960
Garde moi 53963
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je cours 54857
Je dis aime 54020
Je saigne encore 53416
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
La bombe humaine 56121
La maison de disque 53767

MINIS / ROCK FRANÇAIS (suite)

La sentinelle 53920
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le jour s'est levé 54573
Le vent nous portera 56769
Mao boy 55573
Motivés 55632
Salut à toi 54033
Soledad NEW 52183
Tout envoyer en l'air 53688
Un autre monde NEW 55093
Un jour en France 56383
+170 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Big gun 55271
Breaking the habit 53962
Chop Suey 53113
Come out and play 55294
Da hui 53595
Duality 52014
Every you every me 54282
Everybody's fool 53931
Faint 54671
Fear of the dark 53145
Frantic 53578
From the inside 55301
Hard as a rock + 55273
Hell bells + 55688
Highway to hell 53456
I believe in a thing called love 52043
I miss you M 54219
In the end 55782
In too deep 53797
Last train home M 54490
Mobscene 53480
My immortal M+ 54896
Numb NEW 52184
Personal Jesus 55596
Pretty fly M 54222
Pretty fly 54433
Somewhere I belong 54283
Still waiting 54406
The bitter end 53174
The wicker man 54393
This is the new shit 53913
Thunderstruck 54393
Ya'll want a single 1543
+70 Hard Rock!

VARIÉTÉS

A 20 ans 55310
Adieu jolie Candy 53786
Ah ou elles sont jolies les filles de mon pays 53165
Alexandrie Alexandra 54566
Allo Maman Bobo 56222
Allumer le feu 56384
Ameno M 56228
Au café des délices NEW 52127
Avant de nous dire adieu 55597
Bonnie and Clyde 55625
Caruso 55313
Ce serait si bien 53695
Cent fois NEW 52096
Cette année là NEW 53956
Cum cum mania 56396
Désenchantée 56297
Donne moi le temps 56214
Elle a fait un bébé toute seule 54411
En apesanteur 55720
Ensorcelée 54840
Entre nous 55549
Et l'on y peut rien 53955
Face à la mer M 55456
Fan M 54595
Figurine humaine 53903
Hymne à l'amour 54356
Il est libre Max 53952
Inévitablement 54013
Innamoramento 55121
J'attends l'amour 53984
Je l'ai vu 56411
Je te dédie 56123
Je te donne NEW 52180
Je te promets NEW 52112
Je te survivrai 55319
Je vais t'aimer M 54555
L'aigle noir 55040
L'amour est un soleil 53272
L'été indien + 55690
L'orange 54318
 56092
 53333

VARIÉTÉS (suite)

La beuze-Le frunkp M+ 56514
La dernière séance 56231
La fille du coupeur de joints 55803
La seule chose qui compte NEW 52179
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser 54260
Le jour d'après 53973
Le lion est mort ce soir 55125
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Le souvenir de ce jour NEW 52186
Le sud 55845
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara + 55331
Ma ce ki Massimo 53959
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Ma révolution 53877
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Millésime 56939
Mistral gagnant M+ 54200
Mourir demain 53924
Oui! J'ai besoin de toi NEW 52188
Que je t'aime + 56225
Réévolution NEW 52154
Sur un air Latino 54529
Sympathique (Je ne veux pas travailler) 56185
Tant pis 53335
Tous les cris, les S.O.S. M+ 53693
Un jour arrive 53953
Une autre vie NEW 52192
Une chanson dans le coeur (Felicità) NEW 52157
Vivo per lei 54320
Week-end 53321
Yalla 53589
+830 Variétés! 1564

ITALIE

La Tarantola 53087
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
Tu 53284
+10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
Tri Matelod 53088
+10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille 55862
L'envie d'aimer 55603
+20 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

Able to love 53003
Aerodynamic 56613
Be my lover NEW 52119
Blue 56497
California Dreamin' M+ 53805
Can you feel it 54759
Carpet Ride NEW 52158
Cha cha slide 53830
Chihuahua M+ 54121
Chupa chupa NEW 52155
Da funk 54120
Daddy DJ + 56642
Despre Tine NEW 52120
Dragostea din tei 53820
F**K IT (version dance) NEW 52170
Fast Track NEW 52108
Feel it NEW 52085
Follow me 54662
Four to the floor (remix) 52116
Girl you know it's true 54879
Girls NEW 52168
Heaven NEW 52191
Here comes the hotstepper NEW 52166
Hit my heart 53832
Illusion 53304
In the ghetto 53249
Jam (say oh! oh! oh! oh!) 52045
Lola's theme NEW 52151
Memory of love NEW 52101
Money NEW 53915
No matter what you do 53717
Pump it up + 53734
Satisfaction M+ 54114
Stay 52082
Summer Jam 2003 M+ 54778
Sweet dreams 55089
Yeah yeah NEW 52156
+330 Dance! 1559

DISCO

Born to be alive 56152
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Give me the night 54593
I will survive + 56631
Just an illusion 55639
Let's groove 52031
Rasputin 55695
River of Babylon 55635
Virtual insanity 54682
Y.M.C.A 56017
+50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

California dreamin' 56571
+50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

Africa unite 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
Guess who's coming to dinner 56535
Is this love 56334
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes + 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi M 56175

REGGAE (suite)

No woman no cry + 56758
One step beyond 56546
Plantation M 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sinsemilia NEW 52148
Sortez-les 54740
Stir it up 56337
Tout le monde debout 54858
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592

LATIN

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Copacabana 55657
Guantanamera 56406
Ja Sei Namorar 53032
La Bamba M+ 56588
La vida en rosa 53887
Obsession 54366
Quiero salsa 1579
+50 Latin!

ZOUK

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
Ba moin en ti bo 56954
Chouboule NEW 52092
Dancehall x-plosion NEW 52165
Debrouya 53615
Donne moi ton number 53329
Doucement là 53339
Flamme 52013
La dernière danse 52093
Laisse parler les gens M+ 54553
Mizik Ce L'anmou 53038
Move together 53616
Océan M 54949
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
+40 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Baba fine 53678
Baïda 55661
Batwans Beek 53749
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Girl friend NEW 52144
Hava Nagila NEW 52142
Je veux vivre 54820
Là-bas NEW 52178
Rosa NEW 52141
Sobri M+ 53905
Wahrane wahrane 55374
Wahrane wahrane NEW 52140
Ya rayah 53850
Ya-Rayi NEW 52131
Yesh Li Gan NEW 52143
Youm wara youm 55433
+40 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD

Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Kal ho na ho 53850
+10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator +56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Candy +56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra +56978
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT M+ 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
George de la jungle 54902
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut + 56654
Goldorak-Le prince de l'espace 54809
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Yocata & Ilagua en Ile mineur 54346
Il était une fois l'espace et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
Ken, le survivant 53022
L'Âge de glace 56304
L'Inspecteur Gadget M 56733
La bande à Picsou 54348
La panthère rose M+ 56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté + 53025
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M+ 56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée 56126
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
Yu-Gi-Oh! 53892
+100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
Agence tous risques M+ 56826
Alfred Hitchcock présente 54908
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre M+ 56603
Angel M 56851
Arabesque 54341
Arnold et Willy + 56844
Band of Brothers-frères d'armes 52077
Benny Hill M 56820
Bioman 56974
Bonne nuit les petits 56977
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed + 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Enterprise 53476
Eurovision 56656
FBI, portés disparus NEW 52079
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56657
Hawaï police d'état + 56818
Jackass 53515
Jake 2.0 NEW 52132
K2000 56847
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams + 56893
Les brigades du tigre 56821
Les Experts, Miami NEW 52076
Les mystères de l'ouest + 56816
Les têtes brûlées 56891
Ma sorcière bien aimée 56727
Mac Gyver + 56830
Magnum 56840
Mariés, 2 enfants 56842
Mission Impossible-Thème série TV M 56613
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
San ku kaï 56716
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M+ 56651
Supercopter + 55350
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Wonder woman 54361
X-Files M 56664
+190 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb + 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain M+ 56633
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56817
Banzaï 52080
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Candela 55697
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Bullit 55969
Chat noir, chat blanc 55832
Coyote girls-Can't fight the moonlight + 56645
Desperado 56260
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Fantômas 54789
Fight Club-Where is my mind 52007
Flashdance 56024
Frère des ours-On my way 53423
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease + 56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Le monde ne suffit pas 56288
James Bond-Thème M+ 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve NEW 52196
L'Américain NEW 52152
L'exorciste +56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons M+ 54139
La boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La grande vadrouille 56273
La soupe aux choux M+ 56040
La vérité si je mens 54472
La boum, la brute et le truand + 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+ 56076
Le gendarme de St. Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le Parrain M+ 56072
Le passage-On se retrouvera 54521
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le vieux fusil 56254
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M+ 56948

FILMS (suite)

Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les chariots de feu 56267
Les choristes 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan NEW 52160
Les tontons flingueurs 55794
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up +55763
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mon nom est personne +56253
Mortal Kombat 54891
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M+ 54959
Podium-Alexandrie Alexandra 53520
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony M NEW 55494
Starsky & Hutch 2004 M+ 53817
Superman-Thème film 54793
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
Top Gun-Take my breath away M 56890
xXx-Feuer frei 54254
+270 Films! 1553

PUBLICITÉS

Ajax-Carmen 55793
Andros 55250
Areva 2004-Funky Town +56200
Banque Populaire-Free 56107
CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
Dim M+ 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2001-Before you leave +56620
Nutella 2003-Glorious 53425
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Scenic 2004 NEW 52197
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Telefunken-Eden is a magic world NEW 53949
Twingo 56140
+90 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
+20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo M 56102
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES

Attraction "It's a small world" 54927
Bouba 55278
Frère jacques 55534
Hava naguila 56132
Pin Pom (Pompier) M 56647
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566
+10 Comptines! 1595

CLASSIQUE

5ème Symphonie M 56879
Carmina burana M 55723
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
La Walkyrie 53835
Sonate au clair de lune 54894
+40 Classique! 1558

JAZZ

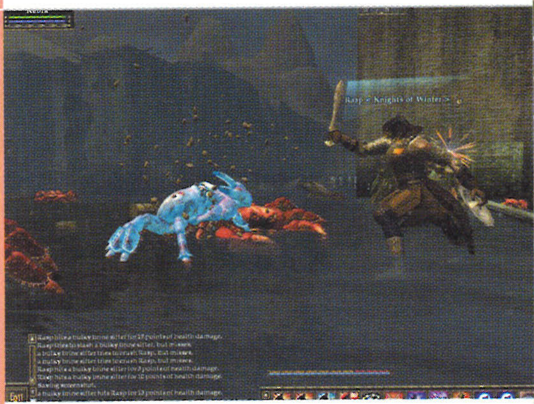
Take five 54400
+40 Jazz! 1560

HYMNES

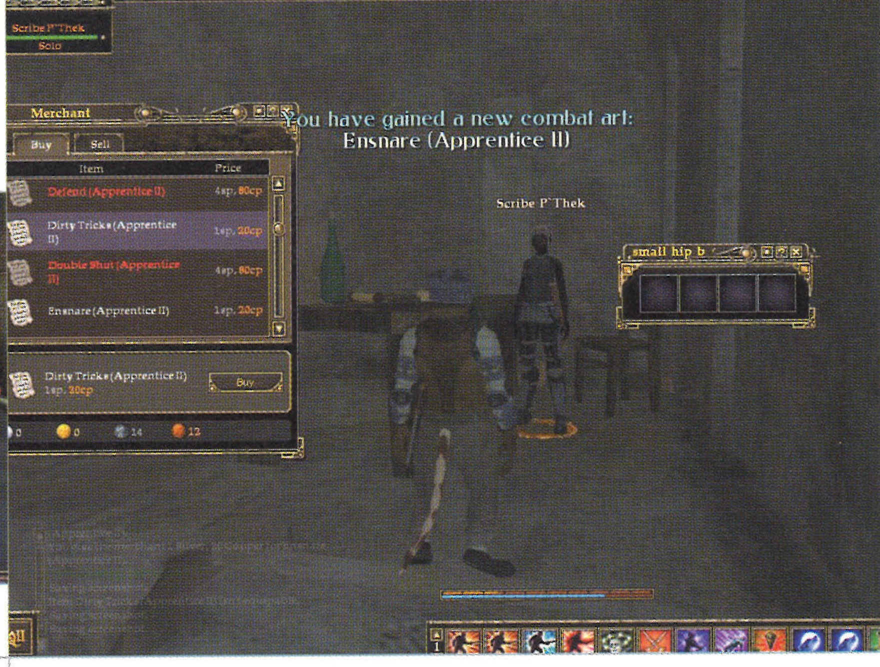
From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Allemagne M+ 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse 55092
Hymne Espagne 56669
Hymne Etats Unis +56666
Hymne Europe (Hymne à la joie) 53101
Hymne Foot 1-Zadok the priest 53847
Hymne Israël-Hatikva +56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Mali 53144
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Sénégal 56746
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+50 Hymnes! 1552

HUMOUR

Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz mai laïfe 55527
+20 Humour! 1598



Un guerrier utilise toute sa puissance pour anéantir un malheureux crabe.



EVERQUEST 2

GENRE
MMORPG messianique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Sony Online Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Fin 2004

Eh bien, on peut dire que ma clé d'activation de compte bêta a tardé à arriver ! Je commençais à paniquer. Je me disais « Oh là là, il va falloir que j'y joue 24h/24, sans pouvoir arrêter un seul instant, afin d'écrire mes pages à temps… ». Ce qui était idiot, car quand je l'ai reçue, j'y ai effectivement joué 24h/24 sans pouvoir m'arrêter un seul instant. Les MMORPG sont scotchants en général, mais Everquest 2, c'est pire : il vous colle à votre chaise à la super-glue et vous cloue les mains au clavier. L'immersion est totale. Je suis Kebra le Ratonga, réfugié des Shattered Lands, fils d'une famille nombreuse (normal pour mon espèce) et pauvre. L'île des réfugiés est ma première étape, j'y découvre les bases de chaque grande famille de personnages : les guerriers, les scouts, les mages et les prêtres. Comme j'ai en vue une carrière de filou, on me confie des missions appropriées, afin que je ne débarque pas à Freeport comme un paysan prêt à se faire dépouiller dans le premier peep-show venu.

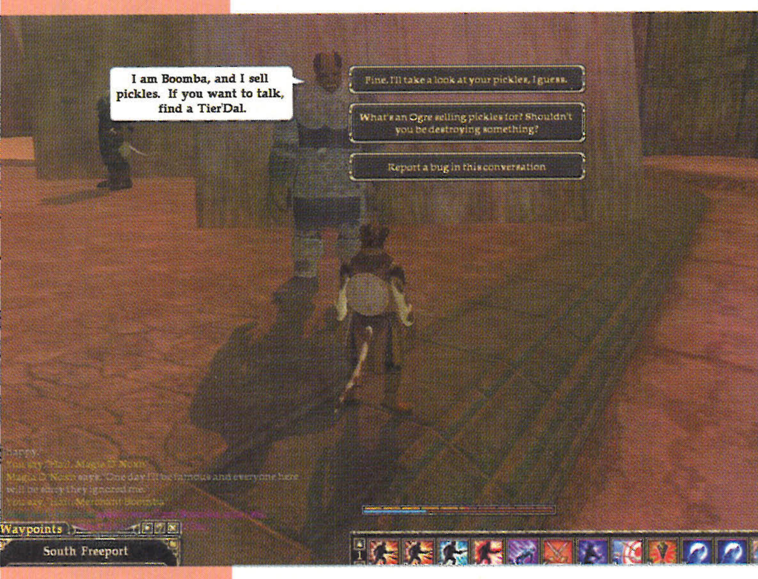
Coca, pizza froide et trains de mobs

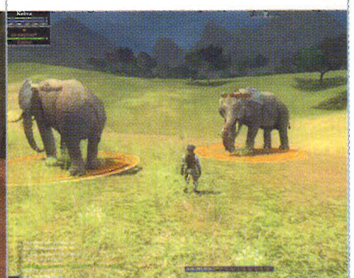
Premier affrontement, premiers coups de traître. Kebra emploie ses nouveaux talents de scout, sachant que d'autres viendront



Avec un quartier noyé lors du cataclysme, Freeport s'en tire bien par rapport aux nombreuses civilisations carrément éradiquées de la carte.

étoffer les tactiques possibles. Au début, les échanges d'arguments tranchants sont un peu mous. Mais rapidement, le joueur peut envisager de déclencher des actions dites héroïques en enchaînant ses « arts » dans un ordre prédéfini. Si vous êtes attentif et rapide, le système vous récompensera d'un coup critique ou d'un buff temporaire, par exemple. En groupe, ces actes héroïques sont basés sur le même principe, sauf que les membres doivent effectuer une action de leur classe à leur tour. Mieux vaut alors ne pas balancer bêtement des attaques les unes après les autres dès qu'elles sont rechargées ; il faut se maîtriser et taper au bon moment. Une fois l'ennemi terrassé, on le dépouille pour récupérer des éléments d'artisanat.
En revanche, ne comptez pas trouver du fric sur une araignée. Si de l'équipement est effectivement présent, un coffre apparaîtra à côté du cadavre du monstre. Ph4t l00t ! En général, ils sont ouverts, mais en cas de serrure récalcitrante, un scout sachant crocheter sera le bienvenu. Sinon il faudra défoncer la vilaine boîboîte à la hache et, potentiellement, ce qu'il y a dedans.
EQ2 est gorgé de ce genre d'innovations de gameplay apparemment anodines, mais logiques et bien implémentées. Pourtant, le feeling Everquest reste bel et bien présent.





C'est Boomba ! Enfin, sa descendante. Et elle vend des pickles à la sortie de la ville.

Pas de RTT dans EQ2

Côté artisanat, les étapes nécessaires à la création d'un objet sont nombreuses et complexes. Va falloir bosser dur les gars. En tant qu'artisan, vous aurez déjà une grande connaissance des techniques de base avant de vous spécialiser. Kebra, lui, sera érudit et plus tard alchimiste. Les niveaux d'artisanat progressent en parallèle de votre carrière d'aventurier, l'expérience étant gagnée en se mesurant à votre création. Plus votre compétence est élevée, plus vous avez des chances de progresser jusqu'à un seuil de travail correct, avant que vos erreurs ne viennent tout gâcher. On peut d'ores et déjà voir se profiler un système carré et efficace, mais le processus est encore un peu long et ennuyeux. En effet, les talents d'artisanat similaires aux arts des combattants, censés épicer le tout, ne sont pas encore implémentés. On reviendra donc sur le sujet plus tard.

Freeport, sa milice, son cimetière

Après des adieux déchirants avec mes compagnons d'aventure de l'île des réfugiés, je me suis mis en tête d'obtenir ma citoyenneté à Freeport. Par conséquent, il m'a fallu buter quelques rats et exécuter deux trois traîtres pour prouver ma loyauté. Heureusement, vu comment la ville est pourrie dans tous les sens du terme, il suffisait de lancer une dague au hasard pour en buter cinq de chaque. Tant mieux, car cette mission était importante pour continuer à progresser au-delà du niveau 6. Le nombre de quêtes que l'on reçoit est plus qu'honorable et elles nous poussent à visiter les différents quartiers de Freeport, histoire de réaliser dans quel bourbier on s'est foutu. J'habite dans Temple's street, là où sont parqués les gnomes et les ratongas. Comme partout, l'endroit abrite des marchands, une auberge avec ses chambres de bonnes à cinq pièces d'argent la semaine (temps réel), une banque et toute une foule de voleurs, de fous et d'abrutis. Les dialogues avec mes concitoyens sont souvent excellents et très drôles, tout du moins à Freeport car tout le monde se fout sur la gueule en permanence. C'est peut-être plus sérieux chez les neuneus gentillets de Queynos, allez savoir ? Je ne traîne pas avec ces gens-là. En tout cas, les voix des PNJ sont jusqu'ici variées et très bien jouées. Impressionné, je suis.

Montgallet, me voilà

Pour les gens qui s'intéressent au reste de la réalisation, je leur dirai que c'est horrible. Oui c'est horrible, il va falloir que je change de PC, vite. Non pas que ça rame, c'est tout à fait jouable sur mon Athlon XP 1800+, avec ses 1 Go de RAM et sa Radeon 9800 Pro. Selon les situations, j'oscille entre qualité moyenne et haute assez confortablement. Le problème vient surtout de la qualité maximum que l'on peut tenter d'activer malgré les regards implorants de son PC. Et là, c'est une magnifique séance de diapos. Les ombres, les réflexions, la flore, les textures, l'eau… Gwah. Les meilleures bécanes feront tourner EQ2 en qualité « la plus haute », mais pour le max, mes amis, le max… il va falloir prendre une douche froide et attendre la prochaine génération de machines. Voire la suivante encore. Pour patienter, baladons-nous dans Freeport en arborant fièrement notre citoyenneté. Bon sang que c'est beau. Je passerais des journées entières sur les docks à glander… Mais il me tarde de patrouiller dans les Common Lands à nouveau. L'exploration est l'une des mamelles d'EQ2, l'autre sera l'affrontement des guildes pour le pouvoir et la compétition entre factions. En attendant d'en éclaircir les mécanismes, je redécouvre Everquest et il reste tant de richesses à s'approprier ! Rahh j'y retourne.

Fumble



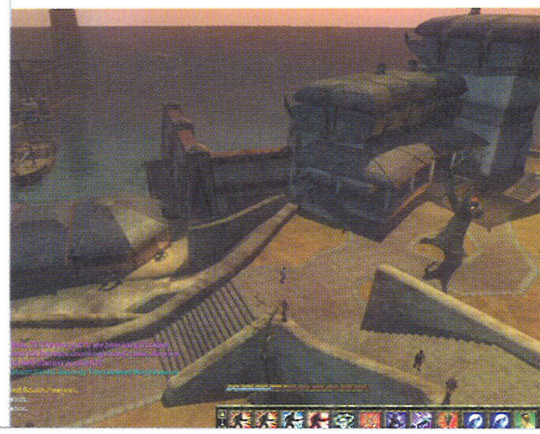
Avec un compas, une carte et des waypoints, impossible de se paumer dans la ville.

Ka ? Ka ? Kesta ta ? T'pas jouasse ?





Freeport baignée dans la lumière du soleil levant. Attention tout de même, les dégâts de chute sont implémentés.









Attention, bébé à bord !



L'armure lourde des Blood Eagles, également appelée Golgoth 72.

TRIBES VENGEANCE

GENRE
Vivendi Universal

ÉDITEUR
Irrational Games/ Australie

DÉVELOPPEUR
FPS

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

Shazbot ! Faites chauffer votre jetpack, planquez votre flag, Tribes est de retour. Pour ce nouvel épisode, Irrational Games n'a pas lésiné sur les moyens : ils ont acheté une licence pour exploiter l'Unreal Engine, se sont payé Havok pour gérer les physiques du jeu et ont embauché deux chefs de projet. L'un d'eux n'est autre que le légendaire joueur Michael « KineticPoet » Johnston qui s'occupe de la partie multiplayer. Pour la campagne solo, c'est Ed Orman qui s'y colle. Il ne s'agit pas non plus du premier venu, Orman avait déjà travaillé sur Fallout Tactics et l'excellent Freedom Force. Honnêtement, pour rien au monde je n'aurais aimé être à sa place : comment voulez-vous concevoir une campagne solo pour un jeu où le héros avale les kilomètres en survolant les cartes à 200 à l'heure ? C'est donc sans trop d'enthousiasme et sans vraiment savoir à quoi m'attendre que j'insérai les quatre CD de cette version bêta dans mon lecteur…



Santa Barbara, dis-moi pourquoi

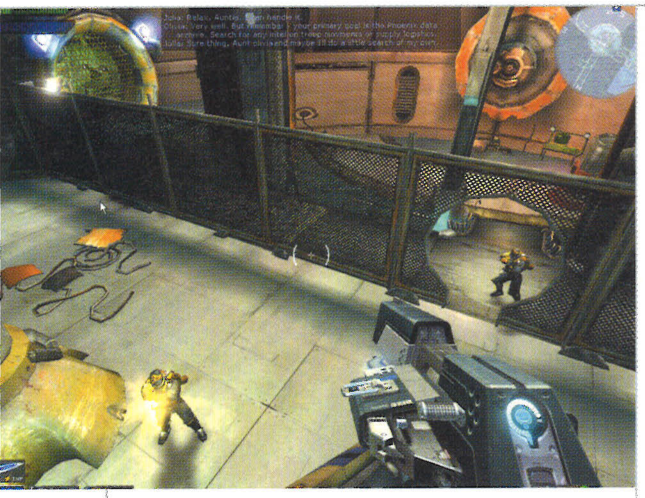
Victoria est une princesse impériale. Son père, l'empereur, veut la marier à un grand général tout laid mais Victoria rechigne… C'est à ce moment que les Phoenix attaquent le vaisseau amiral et enlèvent la princesse. Les Phoenix, ce sont un peu les bouseux de l'espace : ils vivent en tribus dans l'une des réserves bien crades où l'Empire entasse les va-nu-pieds. Leur chef, Daniel, est un jeune redneck qui passe son temps à entretenir ses favoris et à faire du tuning sur son armure. Rapidement, il tombera amoureux de la belle princesse impériale. Le hic, c'est que le meilleur ami de Daniel, Jericho, a tué la mère de Victoria sous ses yeux alors qu'elle n'était qu'une gamine de huit ans. Un véritable soap opera qu'Irrational Games a décidé de raconter à la manière d'un film bourré de flash-backs et de personnages secondaires. En incarnant chacun d'eux à tour de rôle, vous découvrirez l'histoire sous plusieurs points de vue. Parfois même, vous jouerez une même scène sous des rôles différents et vous finirez par tuer des personnages que vous avez déjà joués. Cet excellent procédé narratif rappelle celui de Pulp Fiction mais la comparaison s'arrête là. Malheureusement, le scénario de Tribes : Vengeance déborde de clichés et n'arrive jamais a imposer son ambiance. On est loin de l'intrigue de XIII ou de la maturité de Max Payne.



Ce redneck portant fièrement des favoris n'est rien d'autre que le chef des Phoenix.

L'école de la vie

Les premières missions sont conçues pour vous apprendre les bases du jeu. Tout d'abord, Victoria va devoir s'échapper d'un vaisseau en

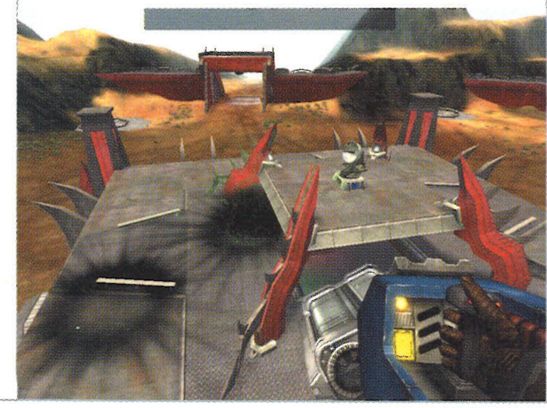


Il y a toujours de la place pour se servir du jetpack, même lors des nombreuses scènes en intérieur.

flammes alors qu'elle n'est qu'une adolescente n'ayant jamais touché à une arme de sa vie. C'est donc sa sœur qui va la guider par radio pour ses premiers pas : en à peine un quart d'heure, vous apprenez à vous servir des inventory stations, du jetpack et à manipuler les trois types d'armure disponibles : la plus lourde est peu maniable mais transporte beaucoup de munitions et de blindage, la légère est extrêmement rapide et fragile tandis que la dernière offre un compromis entre les deux. Malheureusement, vous ne parviendrez pas à échapper à ces barbares de Phoenix et vous vous retrouverez donc entre les mains de Daniel, le péquenot de l'espace. Tout en se moquant de votre pedigree, il vous apprend les bases du ski : grâce à vos patins antigrav, vous pouvez utiliser les descentes pour prendre de la vitesse en vous laissant glisser. C'est bon ? Vous avez tout compris ? Alors retour dans le présent : vous êtes toujours Victoria mais cette fois-ci à l'âge adulte. L'Empire est en train de se faire écraser par les Blood Eagles au cours d'un championnat sportif et vous êtes sa dernière chance de remporter la victoire. Une bonne occasion pour apprendre les règles des principaux modes de jeu que vous retrouverez en multiplayer. Par exemple, dans Fuel, vous devez remplir le réservoir de votre équipe avec du carburant que vous récupérez en capsules sur le terrain ou directement au réservoir adverse. C'est rapide, violent et jouable avec de petites équipes tout comme les modes de jeu Last Man Standing ou Capture and Hold.

Ces phases d'apprentissage sont infiniment plus agréables à jouer que les stupides tutoriaux des autres FPS où l'on vous apprend à ramper sous une poutre puis à sauter sur une caisse. À l'issue de la campagne solo, vous en saurez suffisamment pour aborder sereinement le multiplayer sur Internet.

Les bases des Blood Eagles ont un aspect très agressif.



Je suis surpuissant

Finalement, le jeu en solo s'en sort bien grâce à un gameplay très varié et aux sensations uniques que procure l'utilisation du jetpack. L'I.A. est loin de se débrouiller aussi bien qu'un joueur humain et vous combattrez souvent à un contre dix. On se prend alors pour un demi-dieu en survolant des ennemis quasiment impuissants qu'on arrose copieusement de projectiles. La mission typique commence par une phase en extérieur où vous êtes baladé d'un point à un autre de l'immense carte pour franchir les étapes nécessaires avant de vous infiltrer dans la base ennemie. Vous vous mettez alors en quête de leur générateur ou de leur banque de données au cours d'une mission linéaire basée sur des scripts qui font rapidement place à l'I.A. des ennemis, basique mais distrayante. Le jeu aurait vite pu se montrer répétitif, mais le passage d'un personnage à l'autre permet d'alterner les armures et les véhicules que vous piloterez et de ne jamais s'ennuyer. Visuellement, Vengeance est bien loin d'un Far Cry ou d'un Doom 3 : les textures manquent de détails, les éclairages n'ont pas grand-chose de dynamique et le moteur physique fait figure de gadget sous exploité. Il vous faudra pourtant un PC assez puissant pour faire tourner la bête, même lorsqu'il n'y a pas de vastes paysages à afficher. Dans notre bêta, les chargements étaient encore trop longs, les voix en anglais peu inspirées et la plupart des scènes cinématiques manquaient de bruitages. Le jeu doit sortir ce mois-ci. Si Irrational Games a su mettre à profit ses dernières semaines pour corriger tous ces défauts, Tribes : Vengeance s'offrira le luxe d'allier un multi exceptionnel à une aventure solo distrayante utilisant des procédés de narration originaux encore inédits dans le monde du FPS et procurant les mêmes sensations grisantes que les précédents épisodes de Tribes.

Dr. Loser

Le fameux mortar de l'armure lourde est toujours aussi efficace.





Ça vous dérange si je regarde l'intérieur de votre ventre ?





« Non, je ne peux pas te parler chérie, je suis en réunion. »

Quand l'annonce d'un nouvel épisode des aventures de Larry Laffer est tombée, on était plutôt fébrile à la rédac'. Retrouver notre nabot séducteur préféré dans de nouvelles aventures, huit longues années après ses dernières péripéties, il y avait de quoi frémir d'extase. Mais les premiers doutes ont commencé à germer avec l'arrivée des infos concrètes. Al Lowe, père « spirituel » de la série (pour autant que le mot « spirituel » puisse s'appliquer ici sans causer le sarcasme), ne serait pas aux commandes. On n'incarnerait pas le célèbre Larry, mais son neveu homonyme, dans le cadre un peu cliché d'un campus américain au goût d' « American Pie ». Enfin, à la vue des premiers screenshots, le doute a carrément fait place à l'angoisse. Là, je pourrais vous faire le coup du regard énigmatique et tenter de préserver un premier verdict jusqu'à la fin de ce papier, voire jusqu'au test. Mais aujourd'hui, je ne suis pas d'humeur « jouette », comme on dit dans mon plat pays.

Un système de conversation propulsé par une I.A. complexe. Comment ça, je suis pas crédible ?



GENRE
Nain séducteur

ÉDITEUR
VU Games

DÉVELOPPEUR
High Voltage Software/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
4e trimestre 2004

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE



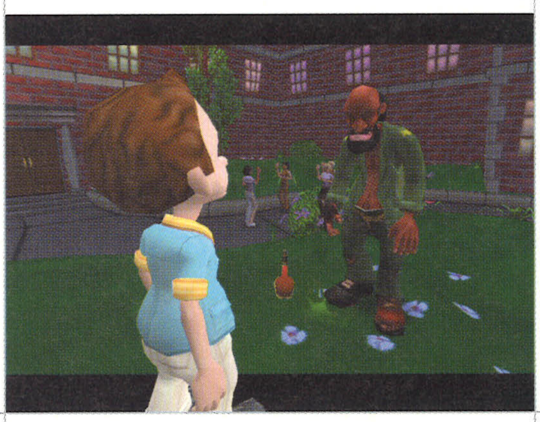
Faire boire les filles pour les attirer dans son lit, en parfait gentleman.

Amis dragueurs, la déception s'annonce à la hauteur de nos attentes. Plantons le décor : Larry Lovage, séducteur raté, vient de débarquer sur le campus de Community College et il a bien l'intention de s'envoyer un maximum de jolies étudiantes pendant son séjour. Mention spéciale d'ailleurs au casting très typé 90-60-90 : il faudra que je me rencarde sur ce collège, ça pourra toujours servir pour meubler mes prochaines vacances. Mais revenons au jeu : Larry, qui n'a donc pas exactement le profil de ses ambitions, va devoir brancher un maximum de bimbos pour ne pas trahir la réputation de son aïeul. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il va y avoir du boulot.

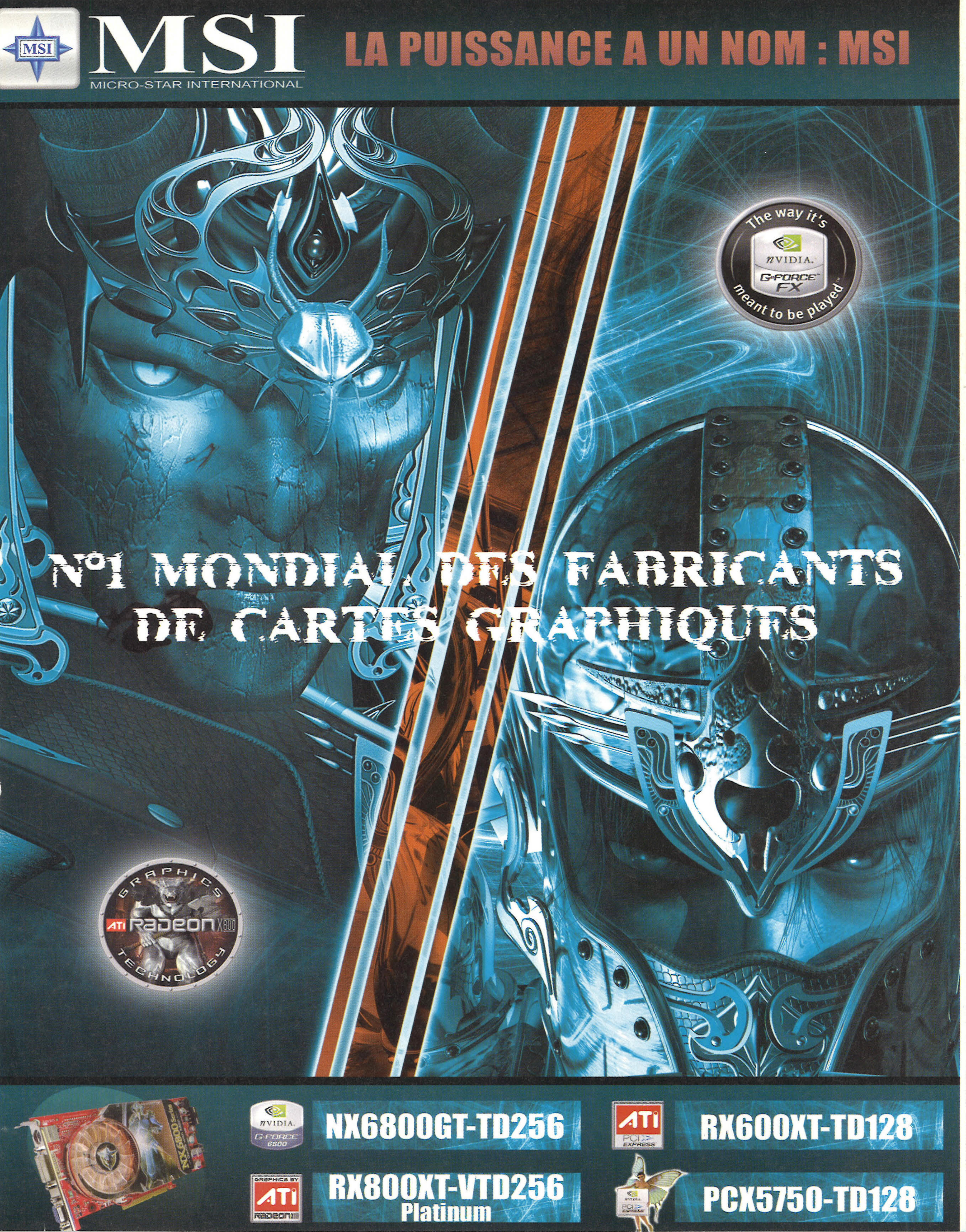
T'es petit, t'es moche mais tu danses bien

Faisant fi de l'héritage « point & click » de la série, Magna Cum Laude opte pour un moteur 3D et une interactivité limitée à sa plus simple expression. Première rencontre, premier gibier : une jeune et jolie blonde texane, fan de country et probablement en quête d'un étalon hors-normes. Pourtant, c'est notre héros modèle réduit qui tente une approche. Point de choix multiples pour exprimer sa verve, les développeurs ont opté pour un système « original » pour mener à bien les dialogues. Un cadre apparaît en bas de l'écran dans lequel évolue un petit spermatozoïde cartoonesque qu'il faut faire monter ou descendre pour grappiller les bonus verts. Chopez un rouge, et votre baratin légendaire risque d'en prendre un coup. Une jauge se remplit au fur et à mesure de vos bons mots et lorsqu'elle est pleine : bingo ! Vous passez au défi suivant. Dans le cas présent, une préparation de cocktail qui se réduit en termes de gameplay à appuyer plusieurs fois au bon moment sur une des quatre touches directionnelles. Et il en va de même pour la suite, la « danse » que la belle vous propose d'effectuer... Il suffit d'appuyer au bon moment sur la bonne touche et rien de plus. On n'avait pas vu un gameplay d'une telle profondeur depuis Dragon's Lair II dans nos salles d'arcade. Et les choses ne s'améliorent guère par la suite. Seule la vitesse à laquelle il faut jouer les Mozart du clavier augmente. Saupoudrez le tout d'un humour grivois à cent lieues de l'esprit de la série et vous comprendrez à quel point je redoute de n'avoir rien à sauver le jour du test. Magna Cum Laude s'annonce donc comme le ratage que tout le monde craignait. Sam & Max, Larry Laffer... Mais quand vont-ils arrêter de tuer mes idoles ?

Faskil



Pour lui ravir sa bouteille de scotch, il va falloir le battre... en dansant.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
LA PUISSANCE A UN NOM : MSI
The way it's meant to be played
nVIDIA
GeFORCE FX
N°1 MONDIAL DES FABRICANTS
DE CARTES GRAPHIQUES
GRAPHICS TECHNOLOGY
ATI RADEON X800
NX6800GT-TD256
RX600XT-TD128
RX800XT-VTD256
Platinum
PCX5750-TD128

Sur le pont d'un super-porte-avions américain, un mystérieux personnage en uniforme sombre prend des poses charismatiques en philosophant sur sa condition de baroudeur. C'est le héros du jeu. Pendant que le réalisateur transi d'admiration la cadre sous tous les angles, notre nouvelle idole n'hésite pas à lancer son regard pénétrant n°3 à la caméra et promène partout sa tronche à la George Clooney. Fichtre, quel homme. Le jeu n'a pas encore commencé et déjà je sais que ce type n'est pas capable de se laver les dents sans faire trois roulés-boulés au ralenti. J'avais pas vu un poseur pareil depuis Metal Gear Solid... Gros effort de présentation pour ce Shadow Ops, FPS très classique mais habillé de cinématiques qu'on croirait tirées d'un blockbuster hollywoodien. Pour éviter de perdre trop de temps sur le scénario, je vais juste vous donner quelques mots clefs et vous allez comprendre tout seul. Vous allez voir, c'est facile : Russie. Armes nucléaires. Contrebande. Valises. Terroristes. États-Unis. Forces Spéciales. Compte à rebours. Alors, cher candidat, à quoi pensez-vous ? Vous dites ? Vous estimez que le



On pourrait croire qu'il est en train de prier, mais en fait il vient de prendre une balle dans l'œil.



Oh chéri, cette cascade est magnifique, comme c'est romantique !

GENRE
FPS à grand spectacle
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Zombie/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004 ?

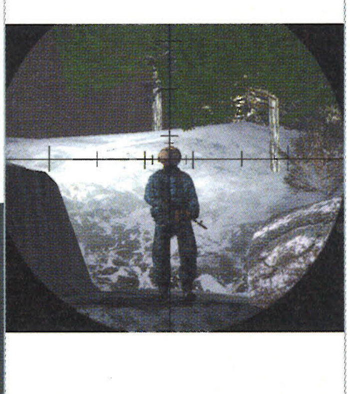
SHADOW OPS RED MERCURY

thème de ce jeu sera une tragique histoire d'amour au bal des pompiers de Grotarbouif (Deux-Sèvres) ?

Euuh, c'est votre dernier mot ?

Après tout peut-être, je ne connais pas la fin de l'histoire donc on ne sait jamais. A priori, il s'agit quand même d'un jeu de massacre pseudo-réaliste avec une insupportable interface console, beaucoup d'action, peu de réflexion et des tonnes de cadavres. Le gameplay de la bêta très avancée à laquelle j'ai pu jouer rappelle Call of Duty : des méchants planqués derrière chaque caisse, avec beaucoup d'animations scriptées pour leur donner un comportement réaliste malgré une I.A. très limitée. Des coéquipiers







Regardez-moi ces petits yeux implorants, on hésiterait presque à lui balancer une rafale dans le crâne.

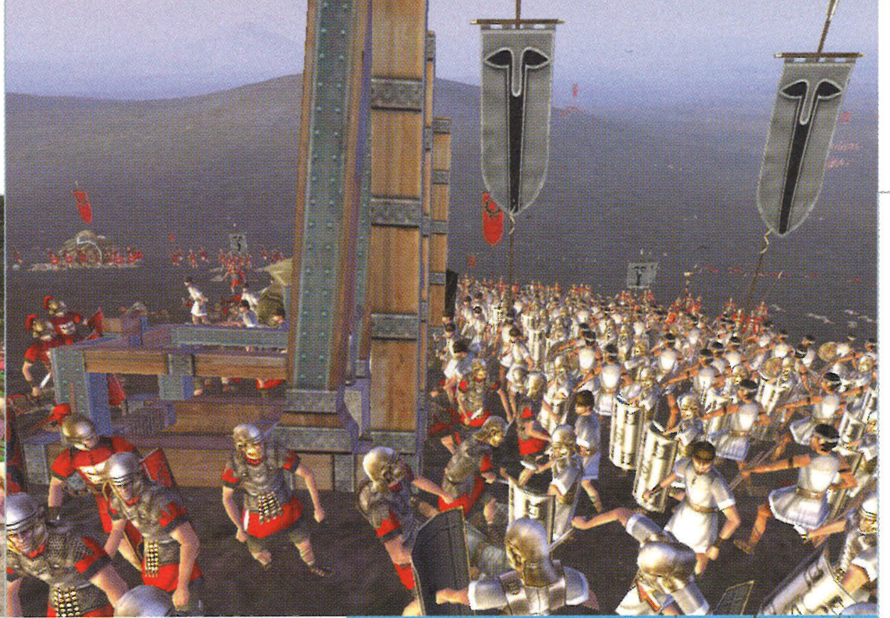
qui encadrent le joueur et lui donnent des conseils mais à qui on ne peut pas donner d'ordres, qui ne savent pas tirer et n'attirent pas les feux de l'ennemi. Des armes variées et d'apparence réaliste mais pratiquement toutes identiques dans leur maniement. Ça changera peut-être dans la version finale, mais pour le moment il est impossible de sauvegarder en cours de niveau : quand on crève, on recommence tout depuis le début. Ouch. Les graphismes et l'ambiance se veulent réalistes, cependant le gameplay reste très arcade : tous les flingues ont une précision parfaite, ce qui incite à courir en zigzag et sauter dans tous les sens pour esquiver les balles plutôt que se planquer et progresser prudemment. Ça a le mérite de dynamiser encore plus l'action, déjà explosive. C'est l'hécatombe : on dégomme des terroristes qui sortent des placards en brandissant des kalachnikovs, des mercenaires qui restent à couvert et mitraillent au hasard en ne laissant dépasser que leurs armes, des commandos russes aux poches pleines de bouteilles de vodka qui descendent en rappel depuis les étages comme autant de pères Noël bourrés... Franchement, ça ne risque pas d'être le jeu de l'année. Mais comme les gros films d'action ricains, ça peut parfois être amusant.

Atomic

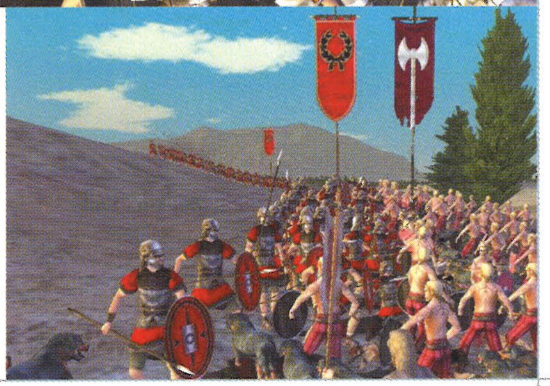


PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN™
NOVEMBRE 2004
www.princeofpersiagame.com
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
UBISOFT





Ce qu'il ne faut pas faire : laisser l'ennemi approcher de vos catapultes.



Pardon monsieur, pourriez-vous rappeler votre chien s'il vous plait ?

ROME

GENRE
Peplum
ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
The Creative Assembly/ Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

Après le Japon des Shoguns et l'Europe médiévale, la série Total War s'intéresse maintenant à une autre période riche en champs de bataille jonchés de cadavres atrocement mutilés : l'antiquité romaine. Aaah, souvenez-vous, le IIIe siècle avant Jules César, les guerres puniques, la République de Rome, cette époque festive et ensoleillée pleine de Latins latteurs, de barbares barbus et de Carthaginois cartilagineux. Total War, c'est surtout une série de simulateurs de batailles historiques avec une superbe vue 3D, donc orientés tactiques, mais la partie solo comprend également des campagnes stratégiques contre l'ordinateur. Il s'agit alors de gestion des ressources, de diplomatie et de mouvements à grande échelle. En tant que chef d'une puissante faction romaine, vous avez sous vos ordres un paquet de beaux légionnaires sentant bon le sable chaud et la tripaille fumante. Le but du jeu va être de les utiliser au mieux pour grignoter les territoires environnants, afin de vous enrichir grassement pour la plus grande gloire de Rome. En plus, ça amuse la plèbe, le nationalisme vociférant, y a que ça de vrai. La méthode est connue : un général désœuvré lève une ou deux cohortes de tueurs disciplinés, il joue un peu avec pour s'échauffer mais au bout d'un moment il ne sait plus quoi faire. Pour tromper l'ennui, il prétend alors avoir identifié une grave menace, il en profite pour franchir la frontière la plus proche et il massacre les civils qui vivent de l'autre côté. Ça lui permet de se remplir les poches et d'apporter l'ordre et la civilisation aux voisins, en les tuant. Forcément après cette glorieuse victoire, il attrape la grosse tête, il se proclame empereur et il déclenche une épouvantable guerre civile. La routine quoi.

Pas de centurion sans tuerie

Tout ça s'annonce plutôt amusant, hélas Activision ne nous a autorisés qu'à essayer le multijoueur de leur version bêta, impossible de tripatouiller le jeu solo. On a quand même vu que la carte stratégique en 3D s'annonce à la fois jolie et intéressante, avec plein de détails géographiques qu'on retrouve sur le champ de bataille tactique en cas de combat.



Journée rouge sur les routes, des encombrements meurtriers sont à prévoir aux entrées de la capitale.

Il sera ainsi possible de se battre aux pieds du Colosse de Rhodes et autres merveilles antiques, dont la possession apportera des bonus un peu comme dans Civilization. La partie diplomatique et commerciale du jeu stratégique est, paraît-il, très développée, avec de très longues campagnes reprenant les combats des principales factions romaines, un peu partout autour de la Méditerranée. Il faudra bichonner ses sous-fifres, consuls, troufions et administrateurs en tout genre, tous nantis de caractéristiques individuelles qui évolueront au long de leur carrière. Il y aurait par exemple Bob l'Ingénieur, redoutable spécialiste en techniques de siège et guerrier respecté. Mais si le bougre est un peu trop porté sur la bouteille au bout de quelques années il risque de devenir Bob l'Éponge et il faudra songer à l'envoyer à la retraite avant qu'il ne fasse une connerie avec



Ça sent le roussi pour les blancs, légèrement encerclés.

TOTAL WAR

NOS AMIES LES BÊTES

Toutes les grandes nations antiques sont présentes, du moins celles qui se battaient dans le secteur (non, on ne peut pas jouer les Olmèques ou les Chinois, ça serait débile). Les divers factions romaines ont toutes les mêmes caractéristiques militaires, mais la vingtaine d'autres peuples présents ont leurs propres unités, bâtiments, tactiques spéciales et animaux familiers. Ainsi les bergers allemands ont amené leurs chiens avec eux et les Latins jouent à la tortue. Bien entendu, ces gros balourds de Carthaginois font les fiers avec leurs éléphants de guerre, des monstres effrayants qui ont la déplorable habitude d'aplatir mes fidèles soldats pour un oui ou un non. Il faut dire que les pachydermes s'excitent un peu quand ils pataugent dans le sang jusqu'aux genoux et qu'ils ne font plus vraiment gaffe à des subtilités insignifiantes, comme par exemple la couleur du drapeau de l'unité qu'ils piétinent à mort. C'est connu, un éléphant ça se trompe énormément. Leurs adversaires les plus astucieux peuvent toujours essayer de les affoler prématurément, par exemple en lâchant parmi eux des cochons enflammés. Grouïïk ! Mais j'ai comme l'intuition que ce genre de subterfuge désespéré ne suffira pas à empêcher la traversée des Alpes par les armées d'Hannibal, le célèbre psychiatre anthropophage.



C'est psychologique, quand ils envahissent une ville ils ne peuvent pas s'empêcher d'y foutre le feu.



Chaque élément sur la carte peut influencer les batailles.

vos chères légions. Bien sûr, on pourra déléguer des ambassadeurs pour négocier alliances militaires et traités commerciaux, mais aussi envoyer de sinistres émissaires encapuchonnés pour assassiner des personnages gênants, espionner les défenses d'une ville ou perpétrer des actes terroristes. Malheureusement il n'a pas été possible d'évaluer les progrès éventuels de l'Intelligence Artificielle, pas exactement brillante dans Medieval Total War. On espère donc que cette fois-ci elle ne sera pas totalement neuneu, sinon la désillusion risque d'être rude.

Les plus belles batailles jamais vues sur PC

Ce qui est sûr en tout cas, c'est que la partie tactique en jette un maximum, avec des mêlées de plusieurs milliers de combattants simultanément à l'écran. Fini les sprites : tout est en 3D maintenant. Quand deux unités entrent en contact, après une dernière volée de javelots, on voit chaque soldat engager le corps à corps et se battre pour sa vie. On peut coller la caméra au ras de l'action et observer des Germains hurleurs brandissant des haches qui viennent s'empaler en gros plan sur le mur d'épieux d'une phalange lourde. Sous mes yeux emplis de larmes de bonheur, des chariots de guerre taillent méthodiquement en pièces des paysans affolés. Mais qui pousse ces hurlements d'horreur qui charment mes oreilles ? Il s'agit d'un de mes carrés de fantassins, proprement pulvérisé par le tir un chouïa trop court d'une de mes propres catapultes. Oups, sans rancune les gars, tout le monde peut se tromper. Plus loin le flanc droit de l'ennemi vacille sous une pluie dense de flèches enflammées, ses rangs se rompent et ma cavalerie en profite pour charger et s'enfoncer comme un coin dans les chairs palpitantes. Par Mars, c'est trop bon !
Il est grand temps que ce jeu sorte, je trépigne tellement d'impatience que ça fait trembler les fenêtres.

Atomic



Nos ancêtres les Gaulois avaient vraiment des goûts vestimentaires exécrables.





Nexus est né sous le nom déjà plus connu d'Imperium Galactica III. Ce dernier fut plus tard transformé en Galaxy Andromeda, avant que CDV Software ne largue définitivement le projet dans un trou noir. Ce sont les Hollandais de HD Interactive qui l'ont alors récupéré (tout le monde sait que les trous noirs sont fréquents en Hollande), en le rebaptisant Nexus. Voilà, j'espère que ce résumé vous a passionné, passons à présent sur le jeu en lui-même qui n'a rien à voir avec un possible IG3 puisque l'on n'y trouve que de la baston pure et dure à la Homeworld. Et encore, sans le système de ressource et de construction. L'histoire commence dans notre système solaire, où de pathétiques humains se foutent sur la tronche entre organisations privées. Le Kissaki Syndicat par exemple est l'ennemi direct de Spacetech dont le joueur fait partie sous l'identité du capitaine et héros de guerre Marcus Cromwell. Et devinez quoi ? Ces Kissaki font joujou avec de la technologie inconnue ! Si c'est pas malheureux ma bonne dame, y'a plus de saisons. Du coup, l'aventure évolue très rapidement vers le stade



Profitez-en pour vérifier que les forces de Vega ne traînent pas encore dans le coin.

GENRE
Tactique spatiale
ÉDITEUR
HD Interactive
DÉVELOPPEUR
Mithis Games/ Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

NEXUS : THE JUPITER INCIDENT

intergalactique, avec une colonie humaine oubliée et des aliens à la pelle. Un scénario qui ne semble pas tout à fait original, mais qui accroche très bien, avec une bonne ambiance, des missions pleines de rebondissements scriptés (un peu trop ?) et de bonnes cinématiques.

Plus tactique que stratégique

Le gameplay devrait plaire, surtout si toutes les options proposées fonctionnent correctement. Les armes et l'équipement semblent suffisamment variés : précision des tirs, efficacité du bouclier, des générateurs ou du système ECM, compétences de l'officier en charge du navire, etc. Des choix cornéliens seront donc nécessaires pour customiser correctement les vaisseaux de sa flotte. Tout paraît utile et les fans de micro-gestion en seront ravis. En revanche, on ne déplace pas sa flotte, ni ses vaisseaux, ceux-ci se positionnant tout seuls comme des grands selon les ordres. Qui va s'occuper de viser l'armement ennemi ? Qui va attendre que les champs de force soient tombés pour utiliser ses Gatlings anti-fuselages ? Faut-il un vaisseau aux capacités équilibrées ? Si vous êtes le genre de malade capable de tout contrôler manuellement, la pause sera très utile pour donner vos directives. Un fois le jeu en action, vos yeux seront fixés avant tout sur la myriade de petites jauges dans l'interface, plutôt que sur le show visuel, saturé de lasers, que le champ de bataille offrira. Du pur Jean-Michel Jarre (avec une meilleure musique) c'est joli, mais rester en vie c'est mieux. Que les débutants se rassurent, l'interface de base pourra peut-être vous faciliter la vie. En laissant l'I.A. gérer l'armement, les réparations ou la distribution d'énergie, quelques ordres devraient suffire pour progresser en mode débutant. Avec le multiplayer en plus et pour peu que tout soit bien équilibré, Nexus pourrait bien détenir les atouts nécessaires, dont une réalisation honnête, pour devenir un achat intéressant. À confirmer dans le test…

Fumble

À vous de rendre les vaisseaux multitâches ou indépendants les uns des autres. Et surtout, n'oubliez pas qui fait quoi !.

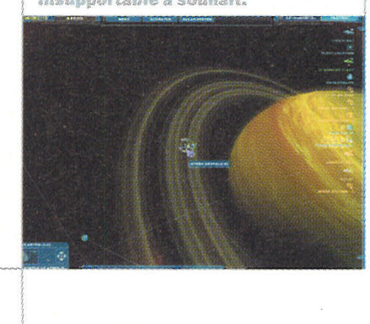




Superviser soi-même les détails de la bataille donnera sûrement de meilleurs résultats que les tactiques de l'I.A.



Les briefings sont clairs et le Vice Amiral Norbank insupportable à souhait.



FIRE DEPARTMENT 2





L'un des plus gros succès du jeu PC de l'année 2003 revient dans une suite incroyable. Fire Department 2, porté par des graphismes époustouflants, apporte son lot de nouveautés proposant plus de réalisme, d'intensité et de spectaculaire. Jouable en solo et pour la première fois à plusieurs sur internet ou en réseau.

PC CD

TOUTES LES INFOS ET TELECHARGEMENTS SUR:

WWW.FIREFRANCE.COM

Monte Cristo www.montecristogames.com

FOCUS HOME INTERACTIVE

* La meilleure façon de jouer



Sherlock Holmes, quand il était petit, il a dû en baver. Forcément, avec un Q.I. au-dessus de la moyenne, ses petits condisciples ne l'ont probablement pas ménagé. Je sais ce que c'est, je suis passé par là. Du coup, l'ami Sherlock, maintenant, il a tourné asocial, misogyne, hautain… Bref, une vraie tête à claques qui sait tout mieux que tout le monde. Mais bon, les gens de Scotland Yard sont bien contents de l'avoir sous la main quand il y a du grabuge. Comme ça, ils peuvent continuer d'aller boire des coups tranquillement au pub du coin pendant que l'homme de Baker Street et son acolyte à la moustache frétillante, ce cher docteur Watson, font tout le boulot à leur place. D'ailleurs, ça tombe bien, on vient justement d'assassiner un riche promoteur immobilier. Comme par hasard, juste au moment où il s'apprêtait à faire d'importantes révélations sur l'avenir de son business. C'est pas de chance. Alors, qui a appuyé sur la détente ? Sa fille, qui se trouvait comme par hasard à proximité de l'endroit d'où est parti le coup et qui voudrait grignoter l'héritage avant l'heure ? Nan, trop facile, vous pensez bien.

« Cette femme dissimule probablement des preuves sous le tapis. C'est elle qui a fait le coup ! »



Non, en fait, le meurtrier est le Colonel Moutarde, avec le chandelier, dans la salle à manger. Comment ça, je spoile ?

GENRE
Enquête policière guindée

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Frogwares/Ukraine

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

LES AVENTURES DE SHERLOCK HOLMES LA BOUCLE D'ARGENT

À voir sur le DVD Joystick 163

Si c'était aussi simple, Sherlock ne mouillerait même pas son survet' et laisserait la police faire son travail. Rangez pour l'instant vos shotguns, on nage ici en plein Point & Click chic et classe. Alternant entre Holmes et Watson, vous allez devoir confondre le coupable en collectant les indices et en interrogeant les invités. Que du classique, dans des décors pré-calculés, enrobé d'une bonne tonne de dialogues. Oui, ça parle beaucoup dans la Boucle d'Argent.

« Cette histoire me dépasse, je n'y arriverai jamais. Je vais me finir au rouge qui tache. »

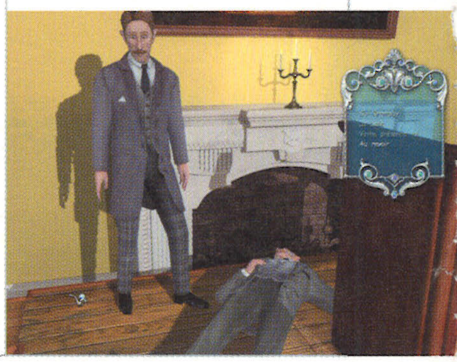


Cause toujours

Et pas question de skipper les conversations, tout peut avoir son importance. À la fin de chaque niveau, on vous demandera d'ailleurs de répondre à un petit questionnaire sur l'enquête en cours, histoire de vérifier que vous suivez bien et que vous n'êtes pas en train de cliquer distraitement en matant Julie Lescaut de l'autre œil. Plus de 40 témoins à interroger, autant de lieux à visiter, des vrais et faux indices à la pelle, des énigmes à la Myst à résoudre pour progresser… Au total, on nous promet plus de 25 heures de jeu pour dénouer l'intrigue. Graphiquement très soigné, malgré des animations parfois un peu étranges (Sherlock Holmes a des « super-pouvoirs », comme celui qui lui permet d'ouvrir une porte de dos en tournant sa main dans le vide devant lui), l'univers est cohérent et respectueux de l'œuvre du grand Conan Doyle. L'histoire, inédite, a d'ailleurs été rédigée par un grand fan du Monsieur. On est entre connaisseurs. Et pour en finir avec la technique, mention spéciale pour le doublage qui se hisse largement au-dessus de la moyenne. Et encore heureux, vu à quel point ça papote. Un titre qui semble donc plutôt destiné au grand public qu'aux hardcore gamers mais par ces temps de disette en aventures et résolution de mystères, on pourrait malgré tout y trouver suffisamment d'intérêt pour arrêter cinq minutes de tronçonner des zombies sur Mars.

Faskil





Combien d'entre vous ont entendu parler des jeux de gestion footballistique de Gaelco ? Très peu je pense, et pourtant ce sont de véritables best-sellers en Espagne. Nous amis ibériques les préfèrent même au cultissime Championship Manager. Faute de goût ou future référence ? Difficile à dire car le jeu n'apporte à première vue rien de révolutionnaire au genre. Un moteur 3D c'est bien, mais s'il avait été graphiquement réussi et si les joueurs ne

Vous aurez la possibilité d'éditer votre tactique en temps réel.



PROFESSIONNAL MANAGER 2005

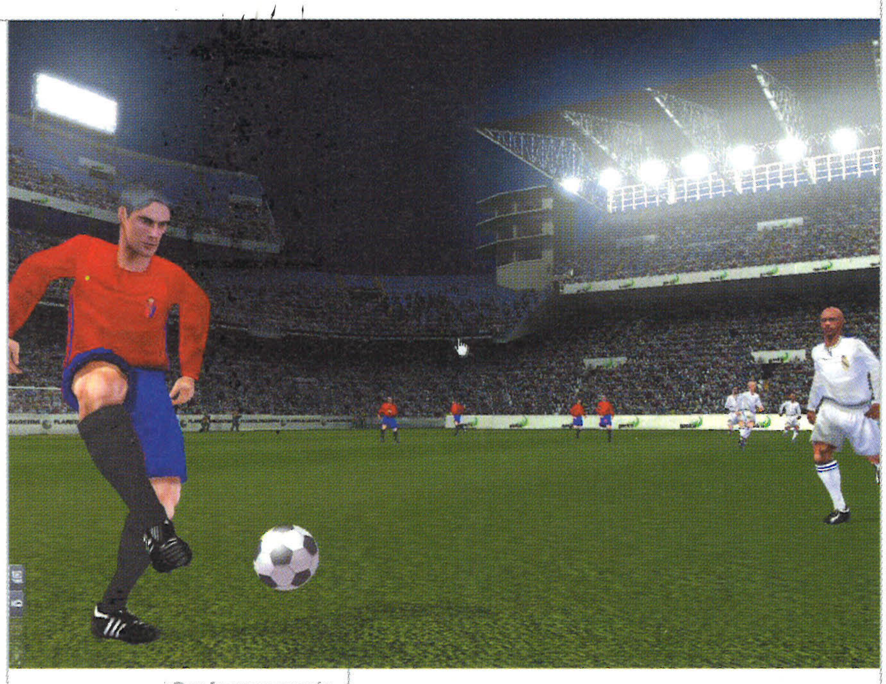
marchaient pas comme des cow-boys, ça aurait été encore mieux. On apprécie tout de même la modélisation des stades ainsi que la possibilité de les customiser. Il en va de même pour les joueurs que vous pourrez affubler d'accessoires et autres pompes de couleur. Tip top pour se la péter devant les filles sur le terrain. Vous serez seul maître à bord en ce qui concerne les sponsors puisque des propositions vous seront faites au fil du temps par des entreprises. Trop la classe la pub pour le kebab du coin sur le maillot ! La seule innovation notable est la possibilité d'éditer la tactique en temps réel au cours du match et donc de voir directement quel joueur patauge dans votre effectif. Croyez-moi, celui-là risque de morfler dans les vestiaires. Lancé dans la fosse aux lions, ce soft se voit soutenu par la licence Fifpro et une base de données comprenant 48 000 joueurs, soit cinq fois moins que son concurrent Football Manager 2005. Un peu léger pour se lancer dans une bataille qui risque d'être épique.

GENRE
Gestion sportive

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Gaelco/Espagne

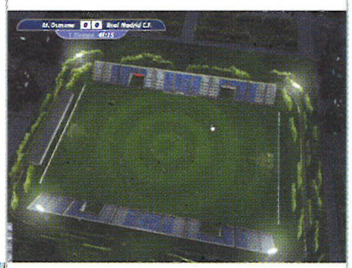
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004



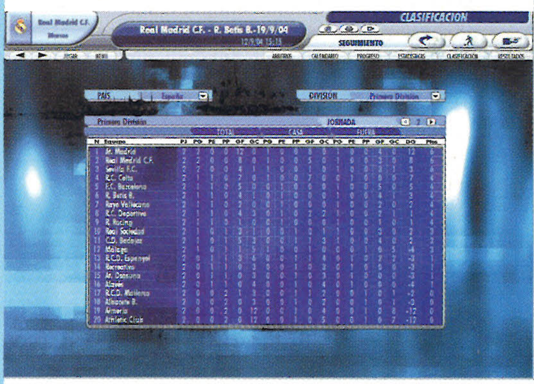
Des joueurs carrés et une animation douteuse...

Online par intérim...

La grosse interrogation vient du moteur de jeu que je n'ai malheureusement pas pu voir à l'œuvre. Les quelques screens dispos montraient des scores fleuve et des attaques plus que prolifiques. Donc de gros doutes persistent quant au réalisme du déroulement des différentes compétitions. C'est sûr que de voir Sedan l'emporter à chaque match 5-0 aurait de quoi surprendre (pardon aux sangliers ardennais, je n'ai absolument rien contre eux).



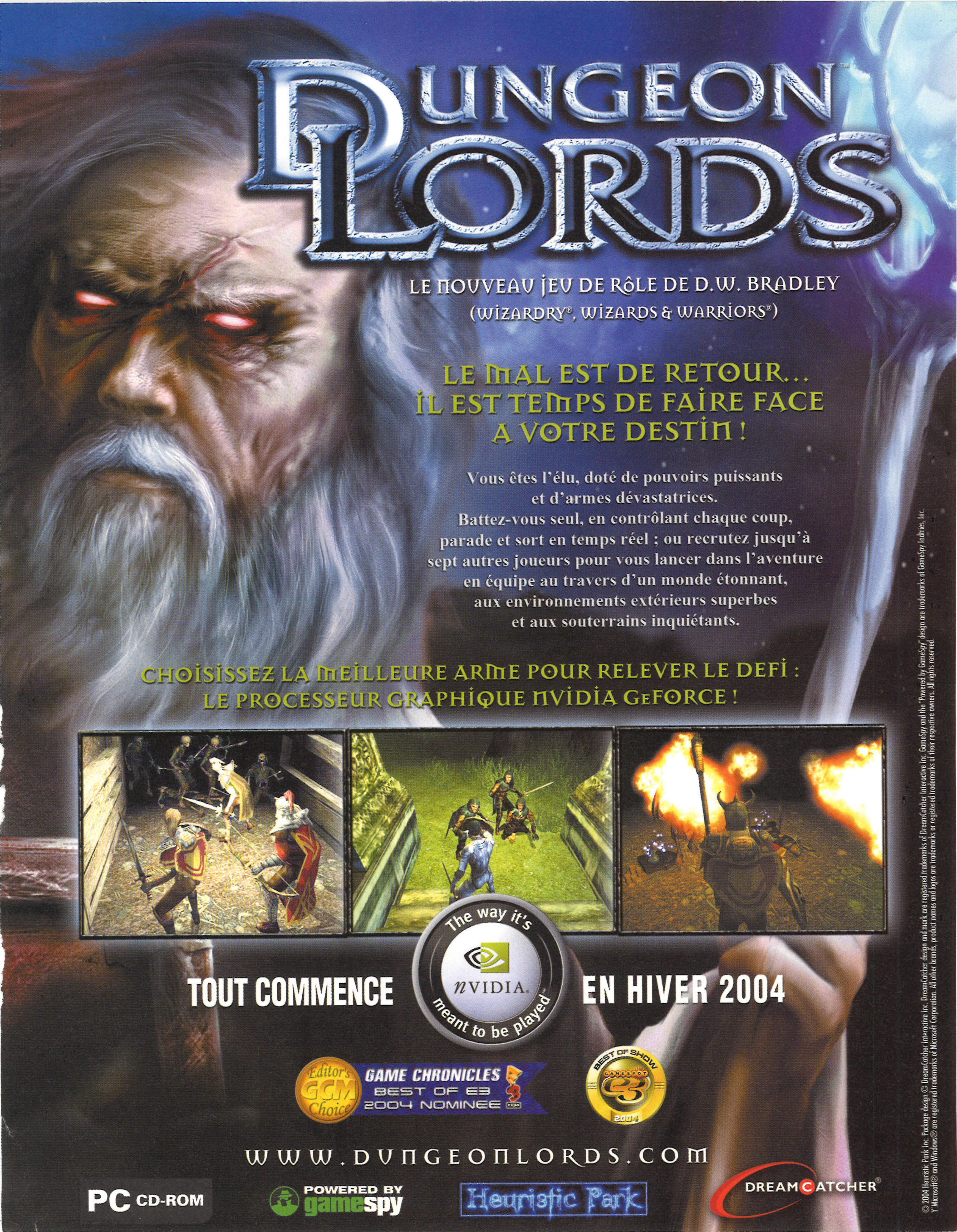
Les stades sont vraiment classe, si on excepte les arbres plats autour.



Comme d'habitude, à réserver aux bouffeurs de tableaux et autres statistiques.

Un soin particulier a été apporté à l'aspect psychologique pour éviter des transferts farfelus. Personnellement, voir un joueur comme Beckham partir en division 2 libanaise au bout de trois semaines me passe l'envie de continuer la partie et je pense que les fans du genre seront d'accord. Chouette, il est jouable online... enfin presque : en effet, à sa sortie il ne sera possible que de disputer un seul match face à un pote via le Net, le tout sur serveur et non en différé comme on pouvait s'y attendre. Étrange mais des patchs sont déjà prévus pour corriger ça et permettre de disputer des saisons entières, ce qui paraît beaucoup plus logique. Impossible de juger les capacités d'un manager sur un seul match, surtout avec une équipe de base, mais les manques de ce titre risquent de coûter cher à l'arrivée quand on connaît les nouveautés proposées par les autres concurrents du même genre. Heureusement, il reste le marché espagnol !

Naz Drowie


DUNGEON LORDS
LE NOUVEAU JEU DE RÔLE DE D.W. BRADLEY
(WIZARDRY®, WIZARDS & WARRIORS®)
LE MAL EST DE RETOUR... IL EST TEMPS DE FAIRE FACE A VOTRE DESTIN !
Vous êtes l'élu, doté de pouvoirs puissants et d'armes dévastatrices. Battez-vous seul, en contrôlant chaque coup, parade et sort en temps réel ; ou recrutez jusqu'à sept autres joueurs pour vous lancer dans l'aventure en équipe au travers d'un monde étonnant, aux environnements extérieurs superbes et aux souterrains inquiétants.
CHOISISSEZ LA MEILLEURE ARME POUR RELEVER LE DEFI : LE PROCESSEUR GRAPHIQUE NVIDIA GEFORCE !
TOUT COMMENCE
The way it's meant to be played
NVIDIA.
EN HIVER 2004
Editor's GCM Choice
GAME CHRONICLES BEST OF E3 2004 NOMINEE
BEST OF SHOW
2004
WWW.DUNGEONLORDS.COM
PC CD-ROM
POWERED BY gamespy
Heuristic Park
DREAMCATCHER®
© 2004 Heuristic Park Inc. Package design © DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved

FULL SPECTRUM WARRIOR

GENRE
Formation à la guérilla urbaine

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Pandemic Studios/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

A première vue, Full Spectrum Warrior se présente comme un shoot militariste de plus, énième déclinaison du thème des forces spéciales US qui dérouillent des Arabes à la chaîne. En plus, il provient du monde de la Xbox, pas exactement un détail rassurant. Les FPS console, on connaît : des textures grossières et des maps de petite taille pour cause de manque de Ram... Peu de finesse dans les détails à cause de la faible définition des télés... Une ergonomie étrange qui ignore l'existence des claviers... Un gameplay simplifié pour rester jouable malgré un paddle lourdingue normalement destiné aux jeux de baston... Certes, un joypad c'est très bien pour fracasser la tronche de ses potes (vous avez déjà pris une manette Xbox dans la gueule ?), mais pour du tir instinctif sur des cibles rapides ça ne vaut pas une souris. On les reconnaît de loin les shoots console, avec leurs gros HUD colorés et leurs lettres énormes qui doivent rester lisibles en 640x480, et on ne peut pas dire qu'on les voit arriver avec plaisir. Et pourtant cette fois-ci, tout est faux. Déjà l'ami Spectrum n'est pas un shoot 3D, c'est un jeu tactique pur développé au profit de l'US Army. Il se joue en vue rapprochée à la troisième personne mais c'est seulement pour l'immersion, en fait le joueur lui-même ne tire sur rien du tout : il se contente de donner des instructions à ses troupes. Ironie du sort, finalement c'est grâce à la Xbox que le PC va recevoir ce qu'il convient d'appeler un simulateur de combat urbain d'infanterie, véritable outil d'entraînement guerrier.



Les groupes se déplacent de façon homogène et chaque homme se place automatiquement à couvert.

Survivre à Bagdad, le guide pratique

Si vous avez vu Black Hawk Down (le film), vous connaissez le thème de ce jeu : des combats de rue entre des GIs et des miliciens trop bronzés pour être honnêtes. Pas question ici d'habileté au tir ni même de chance : seule la tactique permet de vaincre. La tâche du joueur est de coordonner les déplacements de petites équipes, qui progressent de préférence en bondissant alternativement de couvert en couvert. Parfait exemple de rectitude militaire, le jeu est implacable : soit on est à l'abri derrière un obstacle solide et on n'a rien à craindre, soit on est à découvert et on va mourir. Systématiquement, les abrutis qui restent exposés plus de quelques secondes se font déchiqueter par les rafales. Les règles sont les mêmes pour tout le monde : pour descendre un ennemi planqué derrière des parpaings, il faut impérativement le contourner et l'arroser sous un angle plus favorable. C'est pour cette raison qu'on dispose d'au moins deux équipes : l'une qui cloue l'ennemi sur place avec un tir nourri, l'autre qui en profite pour manœuvrer vers une meilleure position. Ce principe théorique imparable n'a qu'un seul défaut : la réalité n'est pas un tableau noir, en pratique on ne trouve pas toujours de « meilleure position ». Ça se complique surtout quand on doit affronter plusieurs adversaires simultanément, des types contrariants qui se replient avant de se laisser encercler et qui eux aussi cherchent à contourner nos défenses. C'est ce casse-tête permanent qui fait tout l'intérêt de Full Spectrum Warrior, un jeu que j'attends avec une grande impatience.

Atomic



Les soldats ont plein de petites animations inutiles et de dialogues qui rendent leur comportement plus naturel et réaliste.

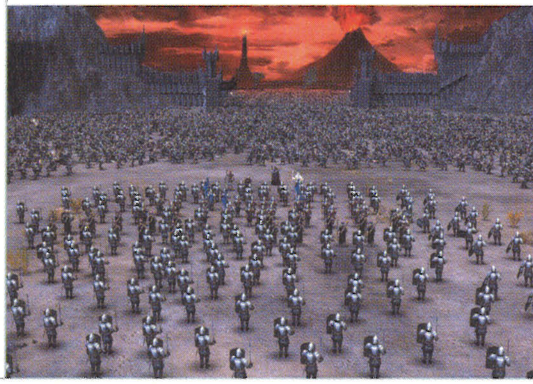


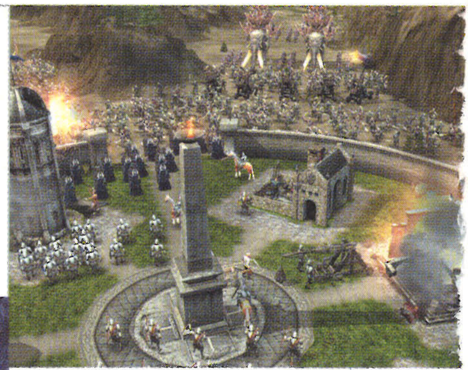


C'est très bien le bois, mais ça ne résiste pas longtemps aux balles de mitrailleuses.

Vous avez lu le livre, vous avez vu les films et vous avez joué aux différents jeux basés sur Le Seigneur des Anneaux ? Alors tenez-vous bien, voilà qu'arrive The Battle for Middle Earth, un RTS qui s'annonce grandiose ! EA Games nous concocte un produit simple, efficace et aussi grand public que les adaptations cinématographiques de l'œuvre de Tolkien. Leur RTS proposera deux campagnes, pour les deux camps opposés. D'un côté, le Bien et ses héros hollywoodiens : Aragorn, Frodon, Gimli et compagnie. Et de l'autre, Sauron, le Mal. Celui-ci employant peu de petit personnel charismatique, il puisera plutôt sa force dans la taille de ses armées. Car tout le monde sait qu'il faut plusieurs dizaines d'orcs pour un seul Legolas. Quelle que soit votre alliance, il faudra veiller sur vos troupes, car vous les garderez tout au long des scénarios. Les personnages

« Pour Frodon !! ». Ouais bah, sans moi les gars.





Tiens, le marché vient d'exploser. On va pouvoir construire quelque chose de plus utile à la place ?

THE LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE EARTH

GENRE
Stratégie épique

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004

principaux seront d'ailleurs « immortels ». La perte d'un perso sur le champ de bataille pourra entraîner des malus d'expérience, mais il sera de nouveau présent à la baston suivante. Faut pas déconner, on va pas buter les héros, enfin quoi ! L'histoire, elle, suivra à peu près correctement celle du film, avec plein de quêtes secondaires pour étoffer le jeu.

Les puristes vont pleurer

Les mécanismes du jeu sont encore un peu flous, mais on trouvera des missions allant de l'aventure de quelques héros en difficulté à de véritables reconstitutions, comme le pugilat du gouffre de Helm. Certes, le moteur n'affichera pas les milliers d'orcs présents à cet affrontement historique, mais de quatre à cinq cents unités à l'écran, c'est déjà bien, non ? Pour façonner son armée, chaque camp comptera une douzaine d'éléments que l'on pourra faire progresser avec l'expérience : l'apprentissage de compétences ou de sorts est au menu. À ce propos, la magie sera forcément un peu plus présente que dans l'univers original. Pour un jeu vidéo c'est un petit peu obligé, ça met de l'ambiance... Inutile donc de hurler si je vous dis qu'on peut invoquer des Balrogs, des Ents, etc. En plus, c'est si joli à regarder un Balrog qui crame des baraques en crachant dessus et fauche les ennemis d'un coup de fouet ! Le gameplay vous demandera aussi de construire des bâtiments pour créer des troupes, mais ça ne se fera pas n'importe où. Seuls quelques lieux stratégiques, ayant chacun des emplacements bien délimités pour des upgrades, vous permettront de poser des structures. Ailleurs, niet. Néanmoins, prendre possession de ressources, telles que des fermes ou un camp de bûcherons, sera recommandé. Maintenant il ne reste plus qu'à attendre et voir si tout cela sera bien rythmé et équilibré. Une chose est sûre : c'est grave beau. Et le reste de la réalisation semble d'aussi bonne qualité. À noter que BFME nous offre la plus belle carte en 3D des Terres du Milieu que j'aie jamais vue. Je crois que je vais acheter le jeu rien que pour ça !

Fumble



Naaaazzggguuulll ! Oh pardon, j'avais oublié qu'ils étaient de mon côté cette fois.



Revivez le cauchemar de la Moria comme si vous y étiez.

Les Wargs contre les Rohirrim ? Ça promet une belle boucherie.





Le canon à évêque, une autre manière de prophétiser le bon peuple.



Sortez les boissons, invitez vos potes : les Worms sont de retour. Le dernier opus des invertébrés suicidaires avait laissé chez certains un arrière-goût mitigé et personnellement, j'avais conservé une large préférence pour les paysages destructibles des précédentes versions tout en 2D. Worms Forts : État de siège pourrait bien me réconcilier avec la série. Première grosse nouveauté : nos petits amis ont désormais la capacité de construire des bâtiments. Ça peut paraître anecdotique comme ça, mais il faut les imaginer, avec leurs petits bras (oui, chez Team 17, les vers ont des bras) hisser des forteresses pour mieux protéger leur clan. On démarre la partie avec un camp de base

GENRE
Génocide de vers

ÉDITEUR
Sega

DÉVELOPPEUR
Team 17/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

WORMS FORTS ETAT DE SIÈGE

(le « Stronghold ») qui, s'il est détruit, entraînera la défaite immédiate. L'extermination pure et simple ne sera donc plus la seule issue, on pourra également concentrer sa puissance de tir sur la base ennemie pour s'assurer la victoire. Autour de cette base, plusieurs points désignés par des étoiles d'or permettent d'y adjoindre des extensions (château, hôpitaux, labos, etc.), chacune permettant de débloquer de nouvelles armes plus destructrices ou des bonus pour soigner vos blessés. Mais celles-ci doivent impérativement demeurer en contact avec le Stronghold, par le biais de passerelles, sans quoi elles seront immédiatement détruites. Un seul coup porté à un endroit stratégique peut donc réduire une bonne partie de vos infrastructures à néant.



Bishop, en plein effort.

Casse-lombrics

En dehors de cette nouveauté majeure, on retrouve le gameplay qui a fait le succès de la saga. À chaque tour de jeu, on dispose d'un laps de temps déterminé pour construire un nouveau bâtiment, se déplacer et/ou faire feu. Les armes sont toujours aussi tordues et vont du « Super Hippo » au « tremblement de terre », que le Dieu des vers viendra lui-même invoquer, usant d'une gestuelle un peu forcée en bon crâneur qu'il est. Mes préférées restent la grand-mère qu'on catapulte sur son rocking-chair et le canon à évêque, qui fait exactement ce que son nom laisse supposer. Ça va encore rigoler chez les censeurs, tiens. Worms Forts propose une campagne solo qui s'étend sur plusieurs époques « historiques » mais soyons honnêtes, c'est toujours dans le mode multijoueur que le jeu est vraiment jouissif. Avec plusieurs potes, autour du PC, on s'insulte, on flippe parce que le chrono approche de zéro et qu'on n'a pas encore eu le temps de balancer la purée sur son adversaire. Et la tension monte d'un cran avec la nécessité de surveiller la bonne tenue de son fort. Les retournements de situation sont d'ailleurs nombreux et il n'est pas rare de gagner la partie avec un seul ver mal en point juste avec un obus bien placé sur le camp de base adverse. On regrettera malgré tout de ne toujours pas pouvoir remodeler le décor à grands coups de dynamite. Cela dit, il est désormais possible, en s'attaquant aux structures érigées, de faire valdinguer les petits soldats dans des endroits peu confortables, comme le fond d'une rivière. La version bêta testée présentait encore d'agaçants ralentissements et de temps à autre, quelques bugs d'affichage et de collision. Rien de plus rageant que de balancer un Super Hippo en direction du camp ennemi et de le regarder se démener dans le vide, coincé entre deux pixels du décor. Pas de quoi s'alarmer, mais on croise quand même très fort les doigts pour que Team 17 repasse un coup de débugage avant la sortie officielle. Sinon, je balance un canari géant sur leurs bureaux.



Un lancer d'hippopotame en direct pour ma tronche. Chaud devant !

Faskil

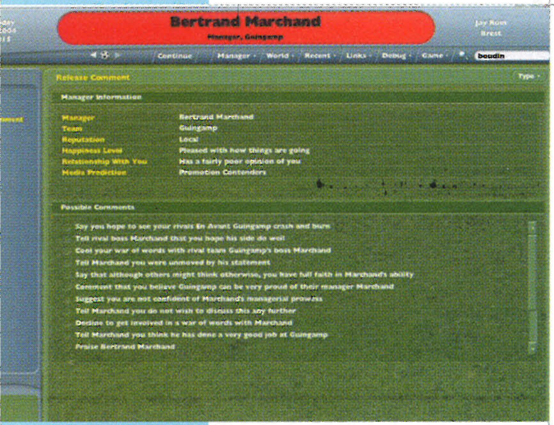
FOOTBALL MANAGER 2005

GENRE
Best-seller camouflé

ÉDITEUR
Sega

DÉVELOPPEUR
Sports Interactive/Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004



Crachez votre venin sur vos ennemis jurés !

L'année 2005 annonce un tournant pour les jeux de managérat de football. La domination de « L'entraîneur » était sans partage sur notre territoire, mais les données risquent de plus ou moins changer. Explications : l'éditeur Eidos a décidé de se séparer des développeurs de SI Games malgré l'incroyable succès qu'a connu la série. Le premier gardant l'exploitation du nom « Championship Manager » et le second, le jeu en lui même et sa gigantesque base de données. Du coup, c'est Maître Sega qui se frotte les mains et l'avenir devrait lui donner raison. À n'en pas douter, vous allez être un sacré paquet à vous planter au moment de la sortie. Comment ça la suite de « L'entraîneur », c'est pas ce jeu-ci ? Ah bon, mais on prend lequel alors ? Bref dans cette bataille d'éditeurs la première victime risque d'être votre portefeuille.

J'ai mal à ma vie sociale

Les fans de ce genre de jeu sont reconnaissables à leurs cernes et la consommation excessive de clopes-café (combo favori chez SI Games). Cet opus ne devrait pas déroger à la règle et transfomer bon nombre de fans en véritables zombies façon Racoon City. Premier soulagement, la bête est un peu plus rapide (14 %) et devrait permettre aux possesseurs de vieux coucous d'en profiter pleinement. L'interface a été modifiée mais reste très simple de prise de main, des raccourcis ayant été insérés un peu partout sur l'écran principal. Le moteur 2D nous offre une vue splitée permettant de voir une ébauche du match tout

Nouvelle présentation des matchs grâce à la vue splittée.

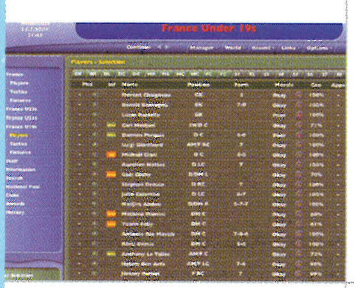


en gardant un œil sur les statistiques qui s'affichent en temps réel. Comme dans chaque version ou presque, les possibilités tactiques collectives et individuelles sont accrues pour un contrôle total de votre effectif. Ils vont comprendre qui est le patron tous ces bons à rien en short ! Qu'est-ce qui caractérise le plus un supporter de foot ? Sans doute la passion qu'il a pour son équipe et la haine qu'il entretient pour les clubs rivaux. Et là je dis Alléluia ! On va pouvoir s'en donner à cœur joie, allumer les coachs et joueurs adverses par presse interposée, créer des tensions et mettre de l'huile sur le feu. En gros, on nous offre la possibilité de mettre un peu d'ambiance entre tous ces amateurs de ballon rond. Le nombre d'interactions a été augmenté et désormais chaque joueur aura son propre avis personnel sur les déclarations que vous effectuerez à la presse. Partie intégrante du boulot de manager, la critique sera votre pain quotidien.
La base de données est toujours aussi complète, certains championnats ont été ajoutés dont le Pérou où le diplôme d'entraîneur vous sera remis avec une flûte de pan et un poncho en cadeaux. Les autres nouveautés peuvent paraître très minimes, mais elles contribuent grandement au confort et au réalisme du soft. Profitez donc de vos derniers moments de vie sociale pour aller acheter un thermos neuf et une chaise de bureau plus confortable, car courant novembre il sera trop tard. On trépigne déjà d'impatience à l'idée de devenir des loques, oui mais des loques heureuses !

Naz Drowie



Allez hop une amende et viens pas te plaindre ou c'est la porte !



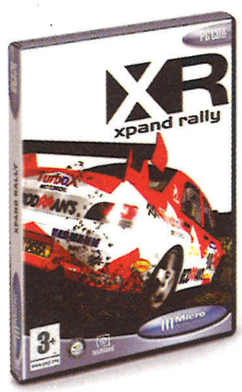
Des nouvelles catégories d'âge font leur apparition, du boulot en perspective pour vos scouts.

Sensations de série





XR
xpand rally



- Véhicules destructibles
- Système de détection de blessures corporelles
- Dommages ultra-précis
- Sensation de vitesse
- Visiblité changeante
- Customisation des véhicules
- Puissant éditeur de jeu...

www.xpandrally-game.com

3+ www.pegi.info

techland

Micro Application | PC CD ROM

www.microapp.com/jeux Réf. : 4714

TOP RÉDAC'

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

- **0** Moins fun qu'un CD vierge.
- **1** Foutage de gueule pur et simple.
- **2** Expérience traumatisante.
- **3** Pas grand-chose à sauver.
- **4** Oui mais non. Dommage.
- **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre.
- **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants.
- **7** Bon jeu, bien réalisé.
- **8** Très bon jeu, une valeur sûre.
- **9** Exceptionnel.
- **10** Une future référence.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Jeu majeur et indispensable

Démo ou patch présent sur le CD-Rom

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

AU MENU ce MOIS-CI



Caféine

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Bêta Counter-Strike Source

JEU ATTENDU
- World of Warcraft



Faskil

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Doom 3

JEU ATTENDU
- GTA : San Andreas



Bishop

JEU DU MOIS
- Silent Storm Sentinels

JEU DU MOMENT
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow

JEU ATTENDU
- Splinter Cell : Chaos Theory



Cyd

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Lineage II

JEU ATTENDU
- Tribes Vengeance

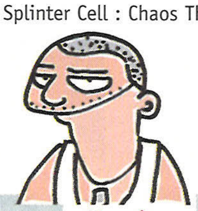


Tbf

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Silent Storm Sentinels

JEU ATTENDU
- DAOC : New Frontiers



Atomic

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Joint Operations

JEU ATTENDU
- Rome Total War



Fumble

JEU DU MOIS
- Warhammer 40 000 : Dawn of War

JEU DU MOMENT
- Everquest 2 bêta

JEU ATTENDU
- Everquest 2

ACTION



1) **Doom 3**
ID Software/Activision

2) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

3) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

ACTION/TACTIQUE



1) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos

STRATÉGIE/GESTION



1) **Warhammer 40000 : Dawn of War**
Relic Entertainment/THQ

2) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

3) **Codename Panzers**
Stormregion/Focus

MMORPG



1) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

2) **City of Heroes**
Cryptic Studios/NC Soft

3) **Dark Age of Camelot**
Mythic Entertainment/Wanadoo

SPORT



1) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

2) **FIFA 2005**
Electronic Arts/Electronic Arts

3) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

TOP DAUBES



1) **Alpha Black Zero : Intrepid Protocol**
Khaeon/Nobili

2) **Alias**
Acclaim/Acclaim

3) **Catwoman**
Electronic Arts/Electronic Arts

Warhammer 40 000
Dawn of War

RTS À CŒUR OUVERT





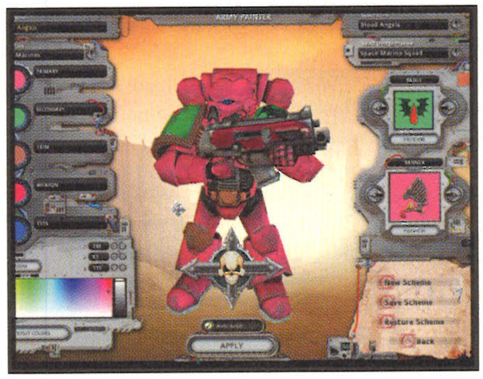
Sproutch ! « Oups, j'ai serré un peu fort ? ».

AVEC LA FIN DE L'ÉTÉ SONNE LE GLAS DE NOS RÊVERIES BUCOLIQUES EN BORD DE MER. FINI DE RIRE. IL EST L'HEURE DE RESSORTIR LES GUNS ET D'AFFÛTER LES LAMES. PARCE QU'EN FACE, IL Y A UN PAQUET DE VILAINS ORCS PAS BEAUX QUI VEULENT NOTRE PEAU.

O.K., c'est mal barré. Il ne me reste qu'une pauvre escouade en piteux état, quelques murs branlants qu'on peut difficilement qualifier de base et en face, une armada de gros laids toutes dents dehors, prêts à donner le coup de grâce. Qu'importe, je ne me rendrai pas. Je fortifie mes positions en plaçant quelques tourelles pointées sur l'ennemi, je leur chauffe un peu le slip au lance-flammes pour les garder à distance le temps de me refaire une santé. Une base, quelques ateliers de production, de quoi sortir un ou deux véhicules lourds, de nouvelles escouades et je pourrai revenir dans la partie. Pas de bol, l'ennemi a décidé de faire taire mes ambitions sans tarder. Sous mes yeux horrifiés, le dernier homme de ma garde se fait déchiqueter sans ménagement. Une abondante gerbe de sang gicle et vient tacher mon armure. De toute évidence, je suis le suivant sur la liste. Et quelque chose me dit que ça va faire un petit peu mal… ». Si je vous relate mes derniers faits d'arme comme un ancien combattant radoteur, ce n'est pas uniquement pour faire joli. Dès les premières échauffourées, on comprend vite qu'on n'est pas juste en train de se lancer dans un RTS de plus. Après une série d'adaptations plus ou moins foireuses, le jeu de plateau de Games Workshop semble avoir enfin trouvé un terrain fertile pour s'exprimer. Merci qui ? Merci Relic.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Relic Entertainment/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais



Grâce à l'atelier de peinture, déguise ton Space Marine en Mister Coquin. Enfin, essaie.



On peut barboter dans l'eau pour contourner l'ennemi, mais au prix d'une vitesse et d'un potentiel de défense amoindris.

Orcs & Roll

La campagne solo vous place à la tête des Space Marines, l'une des quatre « races » que propose le jeu (avec les Chaos Marines, les Eldars et les incontournables Orcs). Des gens très militaires, très religieux mais pas forcément toujours très droits. Au moment où commence notre histoire, il y a du grabuge sur la planète Tartarus. Les colons du coin subissent une invasion soudaine de légions entières d'Orcs, bien décidés à ne pas faire de quartier. Et c'est bien entendu à vous qu'on a demandé d'aller mettre un terme à cette boucherie qui fait un peu désordre. Première mission et premier contact avec le gameplay. Si DoW navigue indubitablement dans les eaux du RTS, il y a néanmoins certaines petites subtilités qu'il est bon de souligner. Tout d'abord, exit les traditionnelles matières premières à accumuler pour construire ses bâtiments et produire des unités. Ici, on ne se complique pas la vie : tout repose sur la collecte de deux ressources.



Prise de point stratégique par les Orcs, célébrée par une petite danse.



Ça tranche, ça découpe, ça saucissonne et ça carbonise sans fioritures.



Planquées dans un cratère, mes troupes bénéficient d'un bonus offensif et d'une protection naturelle.

Pas de bois, pas de chocolat

La première ressource, la plus importante, est représentée par des « points de réquisition » que vous pouvez dépenser pour lever des troupes et développer votre technologie. Pour amasser ces précieux points, il suffit de prendre le contrôle de « positions stratégiques » réparties un peu partout sur la carte. Et comme vos adversaires vont tenter de faire pareil, il n'est pas rare de devoir engager le combat très tôt dans la partie. Il y a donc peu de place pour une stratégie défensive, replié sur sa propre base : il faut bouger vite et tenir bon. La seconde ressource, l'énergie, s'acquiert simplement en construisant des générateurs à plasma derrière vos lignes. Réquisition et énergie : oui, c'est tout. Enfin, presque : pour être tout à fait complet, signalons que les Orcs disposent d'une troisième ressource, le « Waaargh » (ne me demandez pas) qui influe également sur la quantité d'unités que votre clan peut produire. Comme vous le voyez, on ne s'encombre clairement pas de micromanagement. Mais du coup, alors que l'attention du joueur est d'habitude focalisée sur sa base, elle aura tendance ici à devoir se décupler pour surveiller aussi les « positions stratégiques » acquises et éviter qu'elles ne tombent aux mains de l'ennemi.

TIPS JEU

Dès qu'une position stratégique est acquise, construisez immédiatement un « listening post » dessus. Cela vous permettra non seulement d'augmenter facilement son rendement en points de réquisition, mais vous offrira également une défense renforcée contre toute tentative ennemie pour vous la subtiliser.

Restez groupiër !

D'un point de vue tactique, on ne gère plus ses unités individuellement, mais par escouades, dont la taille maximale augmente en fonction de votre niveau de développement. Une fois au front, chaque escouade dans le besoin pourra faire appel à des renforts qui seront directement injectés en son sein, sans qu'il soit nécessaire de les produire depuis le Q.G. Idem pour les armes qui sont upgradées directement sur l'escouade, selon l'avancement de vos recherches. De quoi rendre vos Marines heureux. D'ailleurs, il faudra veiller à ce que le moral des troupes soit en permanence au beau



Les éclaireurs peuvent faire usage de leur furtivité pour passer discretos sous le nez des troupes ennemies.



Bataille rangée au lance-flammes pour la prise d'un point stratégique.



Le Big Mek dans ses œuvres : restez pas trop près, ça tache.

Un peu de technique

Même s'il souffre parfois de légers ralentissements avec un grand nombre d'unités à l'écran, le moteur de DoW se sent encore à l'aise sur des configurations modestes. Sur un 1,4 GHz avec une « petite » Ti4200, le titre s'en sort sans trop souffrir au niveau de détail « moyen » en 1024x768.

TIPS TECHNIQUE

Par défaut, le soft règle tous les détails au minimum (en tous cas, sur notre version de test). Si vous disposez d'une bonne machine, n'hésitez pas à faire un tour par les options pour remettre tout ça au taquet. Et profitez-en aussi pour débrider le zoom qui vous permettra de jouir pleinement des démembrements massifs et colorés.

Version bêta ?

Au moment où j'écris ces lignes, le jeu vient de passer « gold », prêt à la vente mais curieusement, la version de test reçue ne semble pas complètement finalisée. Pour preuve, la séquence d'introduction est incomplète et certains passages sont encore présentés en rendu « fil de fer ». Tout cela est un petit peu ennuyeux dans la mesure où le titre souffre encore de quelques bugs mineurs (pathfinding parfois tatillon, unités qui semblent faire la sourde oreille à nos injonctions et, plus rarement, crash pur et simple du jeu). Qu'en sera-t-il de la version en rayon ? Un patch viendra, au pire, soigner ces petits bobos rapidement mais dans le doute, on préférait vous prévenir.

TIPS JEU

S'il est important de capturer rapidement les positions stratégiques à proximité de votre camp pour booster vos ressources, il n'est pas non plus inutile de viser celles qui desservent la base ennemie. En bloquant ainsi ses ressources proches, vous cadenassez son aire de jeu et l'acculez à une délicate stratégie défensive.

Vous ne me voyez pas, mais je suis quelque part sous ce bordel. Oui, ça fait mal.



fixe. Cette donnée sera l'un des facteurs à surveiller le plus durant une échauffourée. Si le moral chute, votre escouade panique et se voit lourdement pénalisée dans ses attaques. Seule solution pour éviter le massacre : le retrait. À l'abri, loin du feu de l'action, vos hommes vont pouvoir se ressaisir et réintégrer le combat, un gros sourire carnassier aux lèvres. Et si cela ne suffit pas à leur redonner la foi, mettez-les sous la responsabilité d'un Leader. Ces unités spéciales (qui correspondent en gros aux « héros » de Warcraft III) sont coûteuses mais offrent l'avantage non négligeable de redonner courage et vaillance à vos hommes. Sans compter qu'elles disposent également de capacités accrues au combat et de pouvoirs spéciaux ravageurs.

Les coups et les douleurs...

Si la campagne solo devrait déjà vous occuper une bonne quinzaine d'heures, inutile de préciser que DoW va véritablement prendre tout son sens en multi. Les unités des quatre factions jouables sont globalement assez bien équilibrées et chacun trouvera rapidement son camp de prédilection



en accord avec son style de jeu. Les Eldars, par exemple, prendront plus de temps à développer leur technologie (leurs unités de base étant relativement faibles en combat), tandis que les Orcs ne perdront pas une minute à tergiverser et profiteront de leur force de frappe pour attaquer vite et en grand nombre. Plutôt qu'une simplification du genre, DoW propose en fait une toute autre manière de jouer au RTS. Clairement, le but recherché est l'action effrénée et la satisfaction d'assister à des combats épiques et nerveux. Le moteur 3D est d'ailleurs là pour souligner cette volonté. Les décors sont très accidentés, offrant autant de niveaux de jeu que de points de vue sur les lignes ennemies. Chaque unité bénéficie d'un souci du détail presque exagéré et d'une palette d'animations délirante. C'est un vrai bonheur de coller le jeu en pause, de zoomer sur le champ de bataille et d'observer sous toutes les coutures les démembrements collectifs qui s'opèrent sous nos yeux. Tout cela dans une orgie de hurlements martelés d'une bande-son martiale. Vous l'aurez compris, DoW ne fait pas dans la dentelle. Pas de combats propres ou de civilités : ça tranche, ça découpe, ça saucissonne et ça carbonise sans fioritures. En cela, le bébé de Relic parvient à conserver l'esprit originel du jeu de plateau : des combats épiques, acharnés et parfois même à la limite du confus, dans lesquels l'hémoglobine coule à flot. Une boucherie, certes, mais qu'il va falloir orchestrer avec des neurones affûtés.

Faskil

En Deux Mots

Nerveux, rapide, très stratégique et s'affranchissant de micromanagement pointu, DoW offre une excellente adaptation du jeu de plateau. Des combats épiques et incertains dans lesquels l'hémoglobine coule à flot baignent le titre dans un humour et une surenchère digne d'une bonne série Z. Une chouette petite baffe délicatement assénée à coups de hache.

- \+ Graphismes et animations aux petits oignons
- \+ Fun, rapide, épique, immersif
- \+ Une campagne solo bien scénarisée
- − Encore quelques petits bugs
- − Les fans de tactiques défensives vont avoir du mal

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Revendez votre matériel aux enchères via ces maisons de vente entre joueurs. Concept d'ailleurs repris par World of Warcraft.

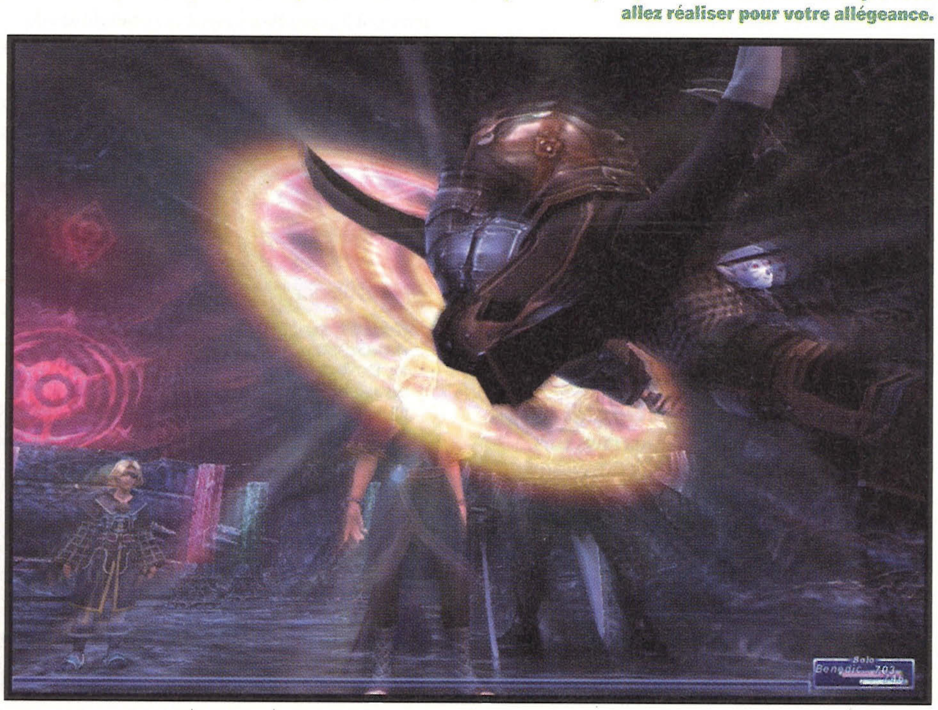
Quel joueur n'a jamais rêvé de créer un personnage capable d'endosser tous les rôles ? Un seul personnage capable de devenir, quand bon lui semble, magicien blanc, paladin, voleur, invocateur, ranger... Un seul personnage que l'on pourrait bi-classer à sa guise pour lui faire bénéficier des talents d'un second métier, pour proposer, par exemple, à un guerrier d'user d'une seconde arme en le bi-classant avec un ninja... ou offrir à un magicien noir, spécialiste de la destruction, les capacités de guérisseur en l'acoquinant avec un magicien blanc... Si vous n'aviez pas rêvé de telles possibilités dans un MMORPG, nous, on l'avait fait et après quelques mois passés dans l'univers de Vana'diel, Final Fantasy XI impressionne carrément par sa flexibilité dans ce domaine. De base donc, FF XI est pensé pour que vous ne jouiez qu'un seul personnage. Tellement bien pensé que chaque nouveau perso (une mule par exemple, créée juste

Final Fantasy XI

MMORPG TOUT MIMI

SI FINAL FANTASY A TOUJOURS ÉTÉ UN TRIP DE CONSOLEUX, CE NOUVEAU VOLET, ENTIÈREMENT ONLINE ET JOUABLE AVEC LES POSSESSEURS DE PLAYSTATION 2 AMÉRICAINS ET JAPONAIS, OFFRE UN ÉPISODE CARRÉMENT PLUS MATURE À UN UNIVERS DIABLEMENT COHÉRENT. UN UNIVERS QUI A DÉJÀ SÉDUIT PLUSIEURS CENTAINES DE MILLIERS D'AMATEURS DE MMORPG SUR LA PLANÈTE.

En plus de quête classique, la trame scénaristique se fait jour par le biais des missions que vous allez réaliser pour votre allégeance.



TOUT PUBLIC — INTERNET — PLEIN

Config minimum CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte vidéo 3D 32 Mo (ah ah)
Éditeur Ubi Soft
Développeur Square Enix/Japon
Texte en anglais **et voix** aucune



Séance de buff avant de rentrer dans le cristal affronter l'un des neuf avatars (Ramuh, Shiva, Léviathan, Ifrit...) du jeu.

pour porter vos objets en trop) vous coûtera 1 dollar supplémentaire à l'abonnement qui s'élève déjà à 13 dollars environ par mois ! Ne vous apprêtant qu'à jouer un seul personnage, la race que vous allez choisir au départ est fondamentale. Vous êtes plutôt un bourrin dans l'âme et vous allez écumer tous les jobs type paladin, guerrier, moine ? Alors, le Taru Taru, magicien dans l'âme, et doté de bien peu de points de vie risquera de poser problème. Non l'énorme truc là, bourré de vitalité, le Galka ou l'Elfe (étonnamment très costaud) sont des races bien plus appropriées à votre plan de carrière à « bourrineland ». Si d'aventure votre trip c'était plutôt de devenir voleur ou ninja, foncez sur les mithras, des femmes chats à la dextérité et à l'agilité légendaire. Et si vous êtes toujours indécis, l'Humain, tellement moyen en tout qu'il en deviendrait presque insipide, devrait vous convenir. D'autant que sa gente féminine est une belle invitation au plaisir. Dans tous les cas, n'oubliez pas ce principe de base qui fait tout le charme de ce FF : votre personnage de départ sera capable de jouer tous les jobs du jeu et si ses caractéristiques de départ ne le prédestinent pas à telle ou telle vocation, vous pourrez toujours équilibrer ses stats via un équipement approprié.

Nous ne sommes pas seuls

Il existe dans FF six métiers sélectionnables dès votre arrivée dans le jeu (guerrier, moine, voleur, magicien noir, rouge ou blanc) et neuf métiers que vous devrez ouvrir en accomplissant des quêtes particulières au niveau 30 (barde, invocateur, chevalier noir, paladin, ranger, beastmaster, ninja, samurai, dragoon). La possibilité

J'enchaîne mon skill et je te magic burst !

Final Fantasy XI pousse encore plus loin la collaboration des joueurs dans un même groupe en leur proposant de réaliser des « skillchain » (SC), des combinaisons de leurs pouvoirs pour réaliser des dégâts faramineux. Au cours d'un combat, chaque combattant au corps à corps va voir augmenter une jauge de TP en fonction des coups qu'il met ou reçoit. Une fois arrivé à 100 % (le maximum étant 300 %), ce combattant peut utiliser une compétence (skill) liée à son arme (parmi plusieurs en fonction de son niveau de connaissance de l'arme). Certaines skills d'armes sont compatibles et si différents combattants les réalisent dans le bon ordre, on obtient une overdose de dégâts appelée skillchain. « Wé, très bien mais moi je joue mago ». No problemo, lui aussi va pouvoir intervenir. Chaque SC est lié à un élément type feu, glace... Une fois le SC validé, le magicien peut envoyer un sortilège de l'élément correspondant pour déclencher ce que l'on appelle un « Magic Burst » pour faire s'envoler encore une fois les dégâts. Donc en plus de devoir constituer des groupes équilibrés (tank, guérisseur, dégâts, soutien de groupe, etc.), il vous faudra vous acoquiner avec des joueurs au fait de ces techniques pour évoluer peinard. La co-mmu-ni-ca-tion, y'a que ça de vrai.



Va falloir « bûcheronner » les gars !



À partir du niveau 15 vous jouez en groupe, ou vous ne jouez pas.



À chaque grande fête (Noël, Halloween...), Square Enix organise des événements sur les différents serveurs.

de se bi-classer est offerte en réalisant une quête de niveau 18, mais s'ils proposent des opportunités alléchantes, certains « mariages » ne présentent strictement aucun intérêt. Un moine/magicien noir ou un invocateur/paladin sont aussi utiles dans un groupe que ma grand-mère à la fête de mon vieux pote Édouard. On est polis, on lui laisse mettre de l'ambiance cinq minutes, puis on lui demande gentiment d'aller se coucher. Ingrat ? Vu le travail à faire pour parvenir jusqu'au niveau 75 (le niveau max à ce jour), vous allez vite apprendre à éviter les bi-classés foireux. Parce que dans Final Fantasy on ne rigole pas avec les groupes optimisés. Non môssieur. À partir du niveau 15, vous jouez en groupe, ou vous ne jouez pas. Il vous faudra grouper pour gagner de l'expérience ; grouper pour vous ouvrir l'accès aux niveaux supérieurs (à partir du niveau 50, votre niveau maximum est bloqué et vous devrez réaliser une quête tous les cinq niveaux pour le débloquer) ; grouper pour réaliser les missions relatives à votre allégeance ; faire des alliances de trois groupes de six joueurs pour aller tuer certains monstres épiques (Notorious Monsters) et même être 64 niveau 64 minimum (!) pour accéder à un nouvelle zone offerte par l'extension « Rise Of Zilart » : Dynamis. On ne joue pas seul à Final Fantasy XI et l'équation qui veut que 1/ je joue beaucoup pour 2/ avoir beaucoup d'amis qui 3/ me permettront de faire des choses intéressantes est, à haut niveau, indissociable du titre. Tellement indissociable qu'il arrive fréquemment aux joueurs 60 + de perdre des heures avant de trouver un groupe pour aller faire des points d'expérience ou des jours avant de trouver des gens pour les accompagner dans la réalisation d'une mission particulière.

Véèf paen frencé

À la manière d'Everquest ou d'Asheron's Call, Final Fantasy XI est un MMORPG fondamentalement axé sur le PvE (Player vs Environment). De ce fait (et

TIPS JEU

Vous voulez jouer tranquille ? Faites vous des amis ! Ou jouez Beastmaster, la seule classe relativement à même de gagner l'expérience en solo.

La nouvelle extension Chains of Promathia offrira de nouveaux équipements, monstres et zones inédites, elle sera, de base, dans la V.F..



Le résultat visuel d'un Skillchain réussi. Le bestiau a mal... très mal.





Deux invocateurs dans un même groupe ça fout forcément la zone.

Un peu de technique

Au regard des MMORPG actuels, FFXI place la barre très haut, en termes de réalisation et de design. Animation des monstres ou des personnages, taille des régions, temps de chargement ou effets spéciaux relatifs aux sorts sont dans la sphère de ce qui se fait de mieux dans le genre. Lineage II, World of Warcraft et Everquest II seront (ou sont) au-dessus, mais FFXI n'en nécessite pas moins une config plus musclée que celle conseillée par l'éditeur. 1,5 GHz, 512 Mo de Ram et une carte 3D moderne de 64 Mo vous permettront de carrément mieux apprécier ce produit.

heureusement), la variété du bestiaire n'a d'égale que sa qualité graphique et sa complétude. On trouve quasiment de tout : rampants, volants, gluants, humanoïdes, de type végétal, animal, démoniaque, et même toute une gamme de monstres épiques (les « Notorious Monsters » dont je parlais précédemment) de tous niveaux qui offriront des récompenses hallucinantes. Armes, armures, bagues, boucles d'oreille, bâtons, fioritures sont d'ailleurs en nombre très appréciable même si le look des joueurs finit rapidement par se ressembler. On constatera en passant qu'aucune customisation visuelle (teinture, création d'objets au look spécifique) n'est permise. Vous vous équiperez de ce que vous êtes capable d'acheter, de fabriquer, ou d'aller récupérer sur vos ennemis et au final tous les joueurs se rabattent sur les valeurs sûres. Du coup, à niveau égal, tous se ressemblent, sauf les très hauts niveaux.

En huit mois de voyage sur Vana'diel, votre serviteur aura parcouru 60 % de sa surface jouable et vu à peine la moitié des monstres dont regorge le jeu.

Et c'est sans compter la future extension Chains of Promathia (CoP) à sortir fin septembre qui ouvrira également l'accès à de nouvelles régions. En parlant extension, à quoi le joueur français désireux de se lancer dans ce nouveau MMORPG peut-il s'attendre ? D'abord à l'intégralité du jeu. Le premier add-on ainsi que CoP seront présents dans votre boîboîte. Si beaucoup de mystère entourent le contenu de CoP, les extensions sont surtout dévolues à occuper les plus haut niveaux des royaumes en leur offrant de nouvelles zones, missions, monstres uniques et équipement. Ensuite, considérez qu'une maîtrise de la langue de Shakespeare est plus que conseillée car l'interface est en anglais et vous évoluerez sur des serveurs internationaux où s'égayeront Japonais, Anglais ou Américains. À ce sujet, un « langage universel » est disponible, langage qui devient un véritable jeu dans le jeu lorsqu'il est le seul moyen de se faire comprendre des joueurs japonais... Hey guyz ? Do you speak Esperanto ?

Donnez-nous du PvP !

En définitive, le routard numérique que vous êtes devrait trouver à qui parler. Final est un jeu d'une immensité et d'une richesse outrancière dans son genre. Les serveurs sont très fréquentés (la communauté francophone y est déjà bien représentée), plutôt stables et d'agréables « events » viennent rythmer les saisons. À Noël dernier, les joueurs après avoir occis des monstres titanesques à l'échelle du serveur, se sont par exemple vus gratifier d'un système de téléportation dans le royaume. Alors oui l'interface très orientée clavier nécessite un temps d'adaptation, le rythme de jeu est parfois un peu lent, la vie est parfois dure à haut niveau sans groupe fixe et on a beaucoup l'impression de taper le même modèle 3D de monstre du 5e au 65e niveau. Mais ce qui manque le plus dans ce jeu reste le Player vs Player. Arrivé au niveau maximum et malgré la possibilité offerte de refaire un ou plusieurs jobs ou de se mettre en chasse de monstres épiques, on se prend à rêver d'un PvP digne de ce nom d'autant que la base scénaristique le permet. En commençant le jeu, on doit choisir une allégeance parmi trois différentes : Windurst, Bastok ou San'Doria. Ces nations n'ont jamais été franchement copines sauf depuis l'arrivée d'une peuplade belliqueuse : les Beastmen. Cette invasion les a obligés, malgré les dissensions, à s'allier... Vous savez a quoi Square a réduit l'affrontement latent de ces trois royaumes du coup ? À un bête sport collectif... Et ce PvP est aussi intéressant ludiquement qu'il est pauvre en récompense.

Si une extension pouvait être créée pour offrir un mode Royaume contre Royaume digne de ce nom (à la manière de DAOC), Final Fantasy XI, déjà énorme dans son genre, deviendrait réellement un MMORPG incontournable capable de mieux résister aux assauts du temps.

Spy





Neuf artisanats sont proposés (de la pêche, à la cuisine, en passant par l'ébénisterie). Problème : il n'y a qu'à haut niveau que le prix de revente d'une création dépassera son coût de revient.

En Deux Mots

Un grand, très grand MMORPG de type PvE terriblement communautaire et bourré de superbes trouvailles comme le skillchain ou le bi-classage. Les jobs jouables sont, en outre, tellement différents en terme de gameplay qu'ils assurent une pérennité hallucinante au titre.

- + La possibilité de jouer tous les jobs sur un seul perso
- + La qualité du service et de la réalisation
- + Les serveurs très fréquentés et les combos entre joueurs
- – L'absence de PvP digne de ce nom
- – Tout en anglais
- – « L'enfer c'est (souvent) les autres. »

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Les combats contre les Panzerkleins (en bas à gauche) sont toujours stressants au possible.

Avec Silent Storm, Nival Interactive a redonné ses lettres de noblesse au jeu de stratégie au tour par tour. Empoussiéré depuis trop longtemps dans des graphismes en 3D isométrique, peu d'éditeurs avaient osé le passage à la 3D complète tout en proposant un niveau de réalisme suffisamment élevé pour satisfaire les joueurs les plus exigeants. Silent Storm se sert de la Seconde Guerre mondiale comme tremplin pour emmener le joueur dans une aventure plus proche de la science-fiction que de la reconstitution historique. En effet, les armées de l'époque ont réussi à se doter d'armes particulièrement puissantes montées sur des Panzerkleins, sortes d'armures individuelles de combat. Sentinels se déroule juste après la fin de la guerre et comme bon nombre d'anciens militaires, vous vous ennuyez sévère. Heureusement, votre chemin va croiser celui des Sentinels, une agence de mercenaires qui combat « Le marteau de Thor ». Cette association de malfaiteurs, qui est l'instigatrice secrète de la Seconde Guerre mondiale, va de nouveau tenter de conquérir le monde. Bien sûr, nous, les vaillants combattants du bien et de la liberté, allons les en empêcher. Non mais.

PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Éditeur JoWood
Développeur - Pays Nival Interactive/Russie
Texte et voix en anglais dans la version testée

STOP SURARMEMENT

Silent Storm Sentinels

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR

À LA FIN DE CHAQUE GUERRE, ON TROUVE UN PAQUET DE MILITAIRES DÉSŒUVRÉS SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL. SILENT STORM SENTINELS VIENT DÉSENGORGER LES AGENCES ANPE DE 1945 EN PROPOSANT DES POSTES DE MERCENAIRES AUX DEMANDEURS D'EMPLOI (BONNE PRÉSENTATION EXIGÉE, EXPÉRIENCE MILITAIRE CONSTITUE UN PLUS).

Dites les gars, quand vous tendez une embuscade, arrangez-vous au moins pour être en supériorité numérique.



Encore ou encore ?

Sentinels inclut tout ce qu'on aime dans Silent Storm : un système de tour par tour qui permet de gérer au mieux son équipe (qui passe en temps réel en dehors des combats), une gestion de l'inventaire efficace, un moteur graphique de qualité et un moteur physique qu'on mettra à mal en détruisant le décor. Mais en sa qualité d'add-on, il rajoute un paquet de nouvelles fonctionnalités : les armes peuvent s'enrayer ou se casser (si elles ont une grande valeur affective vous pouvez les réparer) et elles possèdent maintenant un facteur « pénétration » que vous serez obligé



Certains alliés sont des femmes bien fournies en gros obus.



Il n'a pas choisi le bon endroit pour faire le mur, celui-là.

Un peu de technique

Silent Storm est gourmand, Sentinels l'est tout autant, mais ça n'est pas une surprise, n'est-ce pas ? Testé sur un 2800+ avec une 9700 Pro, le jeu peine à garder un framerate constant supérieur à trente images/seconde. Heureusement, il propose un nombre important de réglages qui permettent, en sacrifiant quelques détails, de retomber sur des vitesses d'affichage plus confortables.

de prendre en compte, notamment contre les Panzerkleins. Mercenaire oblige, les armes, munitions et soins qui étaient couverts par la sécurité sociale militaire sont maintenant payants et on n'hésite pas à faire du trafic d'armes pour pouvoir se payer ce joli fusil à lunette M1941 Johnson. Pour simplifier la collecte de matériel à l'abandon, vous disposez maintenant d'un « loot screen » qui vous permet de faire votre choix parmi tous les objets que vous avez vus pendant la mission. Chouette, on en avait marre de courir à travers les cartes pour retrouver les armes les plus intéressantes. On retrouve la gestion de l'expérience des personnages ainsi que leurs caractéristiques habituelles. À noter que vous pouvez maintenant leur acheter des points de compétence supplémentaires. Certains éléments ont été améliorés, comme les aides de jeu qui s'affichent au moment où on en a besoin et non plus au hasard en ramassant des documents à travers les niveaux. Malgré tout, on retrouve dans cette nouvelle version certains détails un peu pénibles qu'on avait déjà oubliés. Tour par tour oblige, sur certaines cartes conséquentes, le temps que l'ordinateur déplace toutes ses troupes puis les alliés, eh bien on s'ennuie un peu. Pas énormément, non, disons que ça laisse le temps de faire du rangement ou la cuisine par exemple. C'est d'autant plus pénible que si vous persistez à regarder ce qui se passe à l'écran vous assisterez trop souvent au numéro de chien savant de certaines unités (assis, couché, debout). Cette pantomime pathétique, qui échappe à toute logique, vient gâcher l'impression que les unités dirigées par l'ordinateur sont plus efficaces qu'avant.



Un sniper bien entraîné peut littéralement arracher la tête d'un adversaire avec une balle.

Jeu de patience

La puissance de Silent Storm, encore renforcée dans Sentinels, c'est son moteur physique. Le petit père s'occupe de calculer toutes les trajectoires des balles et leurs effets sur l'environnement. Et là, c'est du bonheur en barre par packs de trois (ne peut être vendu à l'unité). Outre le fait particulièrement jouissif que tout le décor soit destructible, cette option introduit une dimension stratégique supplémentaire grâce à laquelle on peut tout se permettre (on va pas se gêner non plus). Les tirs au travers des murs et planchers deviennent une habitude et rapidement on n'hésite pas à détruire une palissade pour contourner un adversaire bien planqué. Les grenades explosent en emportant des pans de bâtiments complets et leurs souffles projettent cadavres et objets au loin. Évidemment, ça prend parfois du temps pour calculer tout cela, mais on commence à prendre le pli à force d'attendre. Tant pis, on s'armera de patience pour affronter les nouvelles missions, suffisamment difficiles pour que même le joueur le plus acharné soit assuré de rentabiliser son achat.

Bishop



C'est ça les gars, mettez-vous entre des bouteilles d'hydrogène et des barils explosifs, quelle bonne idée.

En Deux Mots

Relançant pour de nombreuses heures de jeu l'intérêt de Silent Storm, Sentinels attirera probablement tous les fans du jeu original. Le seul reproche qu'on pourrait lui faire, c'est de ne pas offrir assez de nouvelles unités ou d'armes. Il faut dire qu'on est gourmand et qu'on en veut toujours plus.

- \+ Nouvelles missions
- \+ Difficulté
- \+ Toujours aussi génial
- − Toujours aussi gourmand
- − Tours de l'I.A. un peu longs parfois

8 Technique

8 Artistique

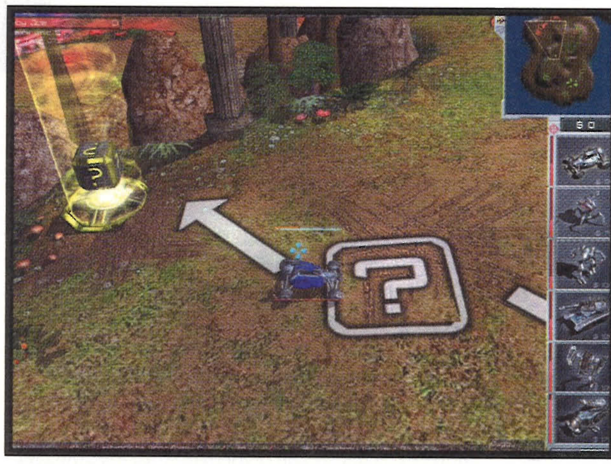
8 Intérêt



Le tank peut se téléporter en cas d'urgence. Attention, cette utilisation est limitée.

Développé par quatre personnes en deux ans à une époque où les budgets s'envolent et où la taille des équipes de développement augmente de manière exponentielle, les Allemands d'exDream nous prouvent avec Arena Wars qu'il est encore possible de faire des jeux géniaux à jouer avec un petit nombre de gens motivés. Et ils devaient être très motivés quand on voit le boulot qu'ils ont accompli. Le principe du jeu est fort simple : sur une base de stratégie temps réel, vous devez marquer un nombre de points donné en remplissant des objectifs inspirés de ceux des FPS (voir encadré). On connaît les egoshooters pour l'intensité de leur action et en greffant ces concepts sur un jeu de stratégie, on obtient un mélange détonant qui ne laisse pas le temps de réfléchir au joueur. Pris en sandwich entre la construction et l'amélioration des unités, la collecte des bonus dispersés sur la carte, l'attaque et la défense, Arena Wars demande une attention de tous les instants. Pour accentuer cette intensité,

Les bonus disséminés sur la cartes sont très importants et peuvent changer le cours d'une partie s'ils sont bien utilisés.



joystick à voir sur le CD-Rom n° 163

Arena Wars

STR INTENSE

EXDREAM PROPOSE AVEC ARENA WARS DE REVISITER LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL AVEC UNE APPROCHE PLUS INTENSE QUE CE QUE L'ON A PU VOIR JUSQU'À PRÉSENT. ET ON DIRAIT BIEN QU'ILS ONT RÉUSSI EN PLUS.

il n'y a pas de ressources à ramasser. À la place, vous disposez d'un nombre limité de crédits qui vous permettent d'acheter des unités plus ou moins puissantes en fonction de leur coût. Quand l'une d'entre elles est détruite, vous récupérez le montant exact de ce qu'elle vous a coûté. Ce système évite notamment d'être tenté de créer cinquante fois le plus gros tank disponible. Cependant, il n'y a pas de combinaison miracle puisque chaque unité peut être contrée par une autre. D'ailleurs l'intelligence artificielle de l'ordinateur l'a bien compris et n'hésite pas à s'adapter à votre style de jeu. Ses différents niveaux de difficulté offrent au joueur un bon entraînement, indispensable avant d'aller se frotter au mode Online contre le reste de la planète. On regrettera d'ailleurs l'absence d'un mode Campagne en solo, histoire de pouvoir s'éclater même quand Internet sonne occupé.

Le point d'upgrade vous conférera un avantage évident pendant les matchs.



Plus on est de fous...

La véritable finalité d'Arena Wars c'est d'affronter ses petits camarades sur le net. On retrouve tous les outils indispensables comme les recherches de serveurs, les listes d'amis, le ladder avec classement (très bien pensé), etc. Mais on découvre aussi quelques options

PUBLIC AVERTI — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINI CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ascaron
DÉVELOPPEUR exDream Entertainment/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Les modes de jeux

Capture the Flag :

De chaque coté du terrain, un drapeau. Vous devez capturer celui de l'adversaire et le rapporter dans votre camp, à condition que votre opposant n'ait pas déjà pris le vôtre. Le plus difficile consiste à équilibrer l'attaque et la défense. Si un joueur stagne près de son drapeau, attaquez-vous à sa centrale. S'il ne la défend pas, elle explosera et fera également détonner une grande zone autour du drapeau, entraînant tout ce qui se trouve dans son champ d'action au paradis des unités détruites.

Bombing Run :

Le but est simple : aller ramasser une bombe et la déposer chez un adversaire. Une fois mise en place, le compte à rebours s'enclenche. Si l'ennemi réussit à la sortir de la zone où elle est activée, le compte à rebours s'arrête mais reprendra à cette valeur. Très intéressant si vous réussissez à la retourner à l'envoyeur qui, fatalement, disposera de très peu de temps pour vous empêcher de réaliser vos sombres desseins terroristes.

Double domination :

Pour marquer le point, vous devez « posséder » les deux zones présentes sur la carte pendant un temps donné. Les zones sont neutres au départ et pour vous les approprier il faut y déposer votre « clé », une espèce de cube tournoyant. Votre adversaire faisant la même chose au même moment, les affrontements au milieu de la carte sont monnaie courante.

Un peu de technique

Le moteur graphique n'est pas très exigeant et tourne sur de petites configurations. Le seul reproche qu'on pourrait lui faire c'est d'être visuellement un poil au-dessous de Warcraft 3. L'avantage c'est que ça ne posera pas de problème pour monter facilement de petites LAN à la maison le week-end.

À la fin de la partie, un résumé donne les statistiques intéressantes de la rencontre. Comme au basket.





L'éditeur de niveau est très simple à prendre en main.

inédites et amusantes comme la déformation de la voix en temps réel ou l'utilisation de la webcam pour montrer votre tête réjouie à vos adversaires au moment de la victoire. Tout est admirablement bien programmé, sans bug apparent et la finition est exemplaire. Le game design bénéficie de la même réalisation de qualité, que l'on constate notamment dans l'équilibrage des unités. Citons également la présence d'un éditeur de niveaux qui produit des cartes très légères pour ne pas pénaliser les gens connectés par modem RTC. Ah, je vous ai dit qu'il y a des replays super bien fichus aussi ? Et que vous pouvez importer vos propres logos, sons et musiques ? Sur ce dernier point c'est tant mieux car l'ambiance sonore du jeu n'est que très moyenne. Je ne suis pas le plus gros fan du genre, mais Arena Wars m'a définitivement conquis. Les aficionados de Warcraft lui reprocheront peut-être son petit nombre d'unités et l'absence de construction de base. Moi j'y vois plutôt une volonté de se démarquer de la concurrence et de proposer un gameplay original.

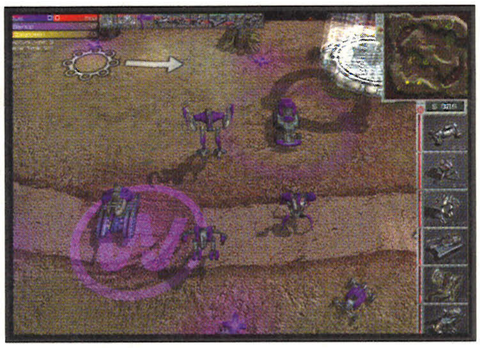
Bishop

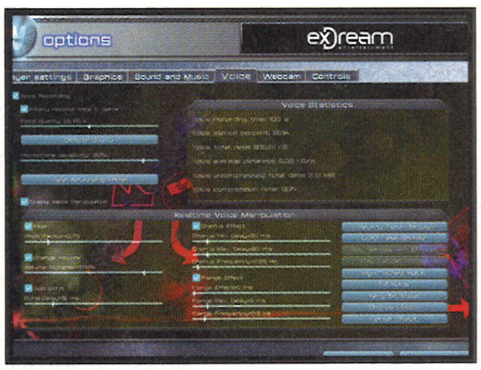
En Deux Mots

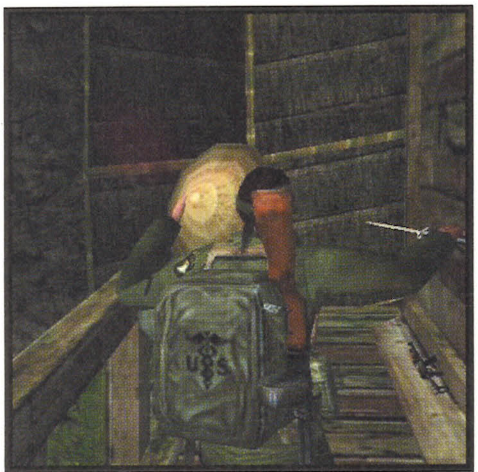
PROPRE, ÉQUILIBRÉ, BIEN FINI, JOUABLE, COMPLET, FUN, LES QUALIFICATIFS NE MANQUENT PAS À PROPOS D'ARENA WARS. SI VOUS ADOREZ LES JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL OÙ IL FAUT CLIQUER COMME UN MALADE, N'HÉSITEZ PAS, VOUS SEREZ COMBLÉ.

- + Une finition impeccable
- + Pas cher (moins de 20 euros)
- + Intense et équilibré
- − Pas de vrai solo
- − Ambiance sonore à revoir

Note	
TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	7







Toujours prêt à rendre service, le médecin du groupe est un grand spécialiste de la trachéotomie.

On s'y attendait un peu et ça n'a pas raté : après la déferlante de jeux sur la Seconde Guerre mondiale, voilà les shooteurs vietnamoïdes qui se ramènent en masse. Fruits véreux d'un effet de mode évident, ils n'ont généralement pas les moyens techniques pour représenter une jungle correcte, un obstacle qui aurait dû faire réfléchir leurs concepteurs. Conflict Vietnam ne fait pas exception à la règle : graphismes affreusement pauvres, champ de vision restreint et forêts en forme de couloir sont au rendez-vous. Ça passait déjà mal il y a un an, mais là après Far Cry c'est vraiment dur à avaler. Comme en plus la version testée était pleine de bugs plus ou moins graves, du genre bunker à défendre mais dont le parapet trop haut ne permet pas de tirer par-dessus, ennemis qui voient à travers les murs, crash pur et simple, cette bouse était bien partie pour prendre 3/10 et douze balles dans la peau. Heureusement pour elle, cette suite rétrotemporelle de Conflict Desert Storm II propose un gameplay suffisamment tactique pour retenir l'attention. Comme en plus les level designers ont réussi à bien adapter les classiques du film de guerre indochinois et que la difficulté est plutôt corsée, c'est finalement avec plaisir qu'on enchaîne les niveaux.

Après une longue randonnée, rien de tel qu'une excursion en barque pour évacuer le stress et la fatigue.



Conflict Vietnam

CROISIÈRE SUR LE MEKONG

LE NEBRASKA C'EST FUN CINQ MINUTES, MAIS S'IL FAUT Y PASSER TOUTE SA VIE, DÉSOLÉ ÇA VA PAS ÊTRE POSSIBLE. RIEN D'ÉTONNANT DONC À CE QUE LES GOSSES DU COIN S'ENGAGENT DANS L'ARMÉE POUR DÉCOUVRIR DES PAYS EXOTIQUES. LE VIETNAM PAR EXEMPLE : SAIGON, IA DRANG, KHE SANH, DES DESTINATIONS DE RÊVE POUR S'ÉCLATER EN PETITS MORCEAUX. QUEL DOMMAGE QUE L'ESPÉRANCE DE VIE Y SOIT AUSSI BRÈVE.

La guerre, c'est mieux à plusieurs

C'est pour ça que comme dans les précédents volets de la série, on dirige quatre combattants simultanément. Leur I.A. limitée leur permet de réagir d'eux-mêmes à la présence d'un ennemi, en lui tirant dessus par exemple (sauf s'ils ont reçu l'ordre se faire discrets), mais pas de se déplacer de leur propre initiative. Il s'agit donc de prendre le contrôle d'un des soldats et d'emmener tout le groupe vers l'avant, avec la possibilité à tout moment de changer de personnage contrôlé. De plus, il est possible en quelques clics de donner des instructions simples aux trois autres : suis-moi, va voir par là, mets ta chemise dans ton pantalon, range ta chambre, recolle ta tête... De cette façon, on peut réussir à défendre plusieurs points d'accès à la fois, ou contourner et prendre en tenailles un adversaire trop dangereux pour un assaut frontal. En effet, CV est un jeu d'action et pas une simulation pure et dure, cependant un peu de bon sens s'avère indispensable. Chaque soldat dispose d'un équipement particulier et de statistiques qui quantifient son aptitude à l'utiliser, il est indispensable d'en tenir compte si on veut rester en vie. Par exemple, il n'est pas conseillé d'envoyer son sniper seul devant pour nettoyer une tranchée au corps à corps, pendant que le médecin armé d'un pistolet s'engage dans un duel à longue portée avec un nid de mitrailleuses. Détail sympa, des points



Les enfants sont toujours très excités quand ils découvrent un œuf de Pâques.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
ÉDITEUR Sci Entertainment
DÉVELOPPEUR Pivotal Games/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

d'expérience sont distribués individuellement en fonction des performances et en les dépensant, on peut améliorer son expertise dans les différentes catégories d'armes du jeu.



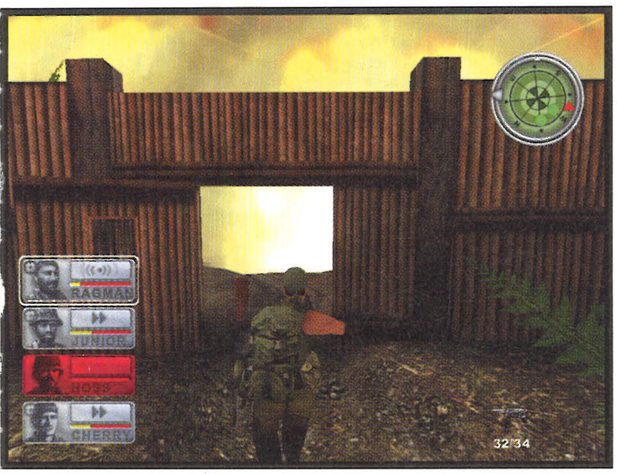
Attention, piège à con

En plus du maniement des diverses pétoires, il est bon de se familiariser avec la détection des nombreuses farces et attrapes Viêt-cong : ça évite de poser la ranger sur une mine et de poursuivre la mission à cloche-pied. Si vous vous en foutez, pensez au moins à augmenter vos compétences médicales : comme ça quand un crétin coupera un fil placé en travers d'un sentier et que toute votre équipe sera soufflée par une explosion, un éventuel survivant pourra essayer de ranimer ses copains. La perte d'un seul soldat étant synonyme d'échec de la mission, pour plus de sûreté tout le monde doit être en mesure de porter secours aux agonisants. Souvenez-vous que le Viêt est farceur : quand vous plongez derrière un rocher pour échapper aux balles d'un franc-tireur planqué dans un arbre, regardez où vous mettez les pieds. Ça vous évitera peut-être de tomber bêtement dans un trou recouvert de feuilles et de vous retrouver empalé sur des bambous aux pointes enduites d'excréments. Ce n'est pas souvent possible mais une approche furtive donne parfois d'excellents résultats : les sentinelles éprouvent de grandes difficultés pour donner l'alarme après un coup de poignard au larynx ou un carreau d'arbalète dans la nuque. Inversement, quand c'est vous qui défendez un périmètre n'hésitez pas à employer les grands moyens : rien ne vaut un bon matraquage au lance-grenades pour calmer les vagues de zigotos qui foncent sur votre position en hurlant.



Les grenades fumigènes peuvent servir à lapider des Viêts, mais aussi à marquer des cibles pour les hélicoptères d'assaut.

Dans un dixième de seconde, je vais avoir très très très chaud.

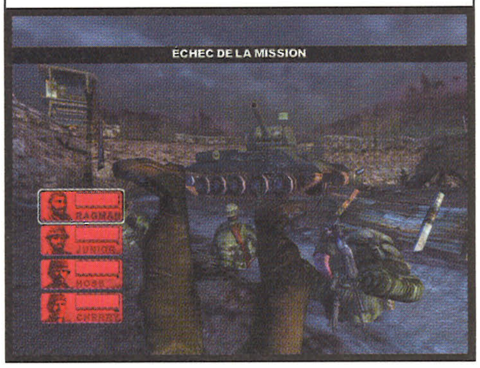


Apocalypse Now

Même au niveau de difficulté moyen (2 sur 4), ça commence fort d'entrée de jeu. Très souvent, dès les premières secondes d'une mission, on est pris sous le feu ennemi. Les explosifs sont sans pitié : si vos soldats ne sont pas assez dispersés, il peut suffire d'une seule grenade pour déchiqueter toute l'équipe d'un coup. Vu qu'on dégomme plus d'une centaine de Viêts par niveau et qu'il n'est possible de sauvegarder que deux fois, on se retrouve souvent obligé de jouer sans filet et de faire très attention à chaque pas. C'est cette intensité rare qui sauve le jeu malgré ses nombreux défauts techniques. C'est moche, l'I.A. est très faible, il y a beaucoup de bugs pénibles, mais pourtant l'atmosphère prend bien et on veut voir la suite.
Les cinématiques et dialogues du jeu sont dans le ton et question ambiance on n'est pas dépaysé : entre la douche bien chaude de napalm et l'excité à la radio qui réclame que toutes les portes rouges soient peintes en noir, on connaît la musique. Il faut dire que le scénario reprend tous les grands classiques du genre : la fouille du village qui tourne au massacre, la croisière d'agrément avec forte teneur en balles traçantes, la balade en hélico qui rencontre quelques RPG et se poursuit à pied, la défense désespérée sous un bombardement infernal d'un poste avancé encerclé de toutes parts, la dératisation de tunnels, l'évasion épique d'un camp de prisonniers… C'est grâce à ces variations d'ambiance qu'on joue sans se lasser, pour une durée de vie de quinze ou vingt heures. Conflict Vietnam n'est vraiment pas beau, mais au moins il amuse.

Atomic

On ne voit pas de tanks souvent, mais quand ça arrive en général on s'en souvient.



Un peu de technique

Vieux et moche. En plus, avec les graphismes à fond, sur ma config le jeu plante aléatoirement au bout de quelques minutes, ça énerve. Le seul point positif est qu'une machine d'il y a deux ou trois ans est suffisante pour jouer

En Deux Mots

Un petit jeu laid mais avec une ambiance forte et des missions bien pensées. Les amateurs de shoot tactique, qui ne seront pas rebutés par ses graphismes honteux, devraient y trouver leur compte.

- \+ Bon équilibre entre réalisme et fun
- \+ On gère quatre soldats à la fois
- \+ Ambiance réussie
- − Moteur graphique dépassé
- − Jungle beaucoup trop étroite

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Un peu de technique

Un bon petit 1800 XP et sa copine la GeForce Ti4200 n'ont eu aucun mal à faire ronfler le moteur en 1024x768. On recommandera toutefois de jouer plutôt en faible résolution (800x600) avec l'AA au taquet pour éviter le désagréable clipping.

C'est décidé : demain, j'arrête le frein à main.



Juiced

FRIME ET BAGNOLES

EMBRAYANT SUR LE PHÉNOMÈNE « TUNING », PRATIQUE PEU ORTHODOXE QUI POUSSE UN HOMME EN APPARENCE SAIN D'ESPRIT À DILAPIDER L'INTÉGRALITÉ DE SON SALAIRE EN ACCESSOIRES POUR SON VÉHICULE, JUICED EST BIEN DÉCIDÉ À VENIR CHAHUTER NEED FOR SPEED UNDERGROUND SUR SON PROPRE TERRAIN.

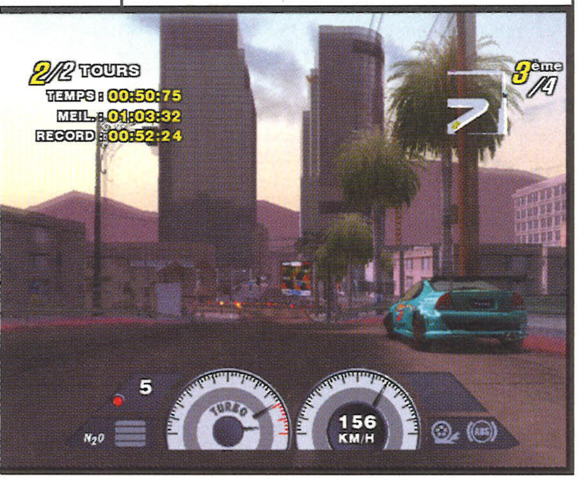
Là où le titre d'EA misait surtout sur le feeling « underground » en ne proposant que des courses de nuit dans un environnement urbain où l'on n'avait pas vraiment envie de tomber en panne, Juiced ouvre l'horizon des courses illégales au grand jour. Si les décors sont a priori plus variés, l'objectif est toujours le même : remplir son garage d'un maximum de bolides customisés (à l'aide de la bonne centaine d'accessoires disponibles) et acquérir le statut de roi de la route au travers d'une série de challenges classiques (courses, sprints, acrobaties). Le titre d'Acclaim propose également un mode Carrière moins linéaire que son vis-à-vis : à vous de choisir les défis à relever dans le calendrier des manifestations disponibles. Et si rien ne vous branche, il sera toujours possible de parcourir votre répertoire téléphonique (qui se remplira au fur et à mesure des challenges réussis) pour rouler des mécaniques et défier une autre star du bitume.

Beau de loin

Techniquement, Juiced est un peu en retrait de la concurrence, mais malgré la présence du duo comique « aliasing & clipping », l'ensemble reste tout à fait correct. On note néanmoins un léger effet « rails » sur certaines courses, lorsque votre caisse défie le réalisme en rebondissant sur les trottoirs.
Et les collisions entre voitures tiennent plus des auto-tamponneuses que la simu pointue. Mais passé un court temps d'adaptation, on parvient sans mal à dompter sa monture pour l'amener sans trop de dégâts sur la ligne d'arrivée.Le mode multijoueur permet d'affronter des adversaires humains sur la même machine (en split-screen) ou via le net et autorise également la création d'équipes, à l'instar des clans dans les FPS. Une vraie stratégie de groupe peut alors se mettre en place pour mener son écurie sur la première marche du podium.
Bourré de bonnes idées, plutôt mignon et très complet dans sa partie tuning, Juiced est un petit titre très fun, pour peu que l'on fasse abstraction de ses défauts visuels et qu'on laisse sa soif de réalisme au garage.

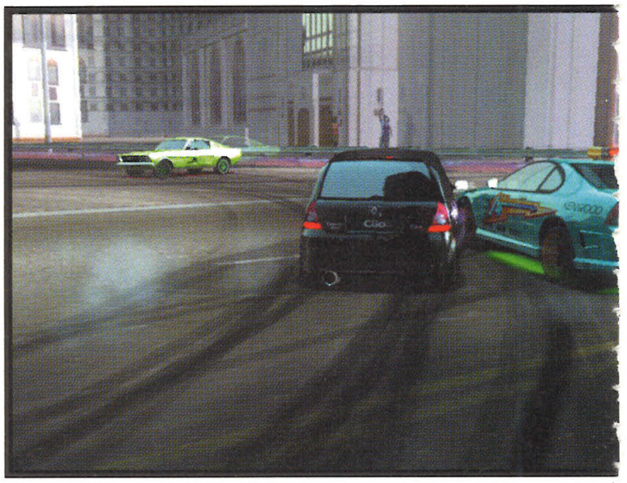
Faskil

Le soft ne gérant pas l'effet d'aspiration, le « boost » de nitro sera la seule solution pour une pointe de vitesse surprise.



TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Acclaim Entertainment
DÉVELOPPEUR Juice Games/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



TIPS JEU

Pour éviter d'être bêtement bloqué en mode Carrière, n'hésitez pas à acquérir un second véhicule dès le début du jeu. En cas de banqueroute, celui-ci vous permettra de grappiller quelques précieux dollars dans des courses mineures pour financer les réparations nécessaires sur votre destrier principal.

En Deux Mots

Même s'il ne parvient pas à détrôner Need For Speed Underground, Juiced a le mérite de lui tenir la dragée haute. Quelques bonnes idées couplées à un moteur 3D plus qu'honnête en font un casse-croûte de choix pour les fans de tuning et de belles mécaniques. En attendant la répartie estampillée « NFSU2 » d'Electronic Arts qui ne saurait tarder...

+ Mode Carrière non linéaire
+ Possibilité de monter des équipes
+ Une partie tuning très complète
− Clipping et aliasing
− Sensation d'être sur des rails dans certaines courses
− Gestion des collisions pas toujours au point

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6

Yu-Gi-Oh ! Joey the Passion

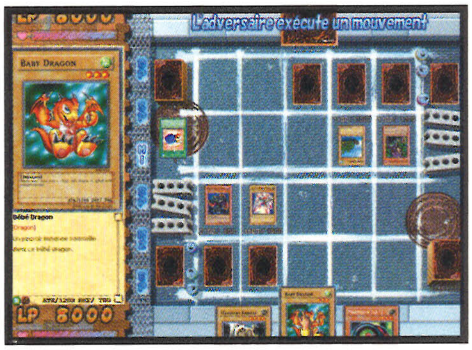
JEU POUR LES FANS

AVEC UNE RÉGULARITÉ QUI FAIT PÂLIR D'ENVIE LES COUCOUS SUISSES, KONAMI SORT SUR PC SES JEUX DE CARTES BASÉS SUR LE MANGA YU-GI-OH. AVEC UN PEU DE CHANCE, CE NOUVEL OPUS VA PEUT-ÊTRE VALOIR LE DÉTOUR. ET DANS LA FOULÉE, JE VAIS PROBABLEMENT GAGNER AU LOTO.

Un peu de technique

Des graphismes tout en 2D, cinq animations saccadées qui se battent en duel, des sons très moyens et une musique d'ascenseur. Une réalisation pareille a un avantage : ça tourne sur un PII 233 MHz avec n'importe quelle brouette en carte graphique.

L'avantage du multijoueur, c'est que l'adversaire arrive parfois à vous battre.



Résumé des épisodes précédents : Yugi, un jeune garçon un peu niais, voit sa vie transformée lorsqu'il résout un puzzle égyptien enchanté. Depuis, il se transforme à l'occasion en Yami Yugi, un jeune garçon un peu moins niais mais qui souffre d'une coupe de cheveux et d'un look qui ne laisserait pas Desireless indifférente. Pour sauver son grand-père kidnappé par un super-méchant machiavélique il doit gagner un tournoi de « Duel Monsters ». Dans ce jeu de cartes, manifestement inspiré de « Magic l'assemblée », chaque joueur tente d'ôter tous les points de vie de son adversaire en abattant ses cartes monstres, pièges et sorts. En dehors des règles du jeu, cette passionnante histoire ne nous concerne que moyennement cependant puisque Joey the Passion ne propose ni scénario, campagne ou tutorial. Seulement le mode Duel.

La passion du kyste

Yu-Gi-Oh doit sûrement avoir des millions de fans à travers le monde (il y a bien des millions de fans de Star Trek, après tout). Cependant, je ne m'adresserai pas à eux puisqu'ils ont acheté Power of Chaos et Kaiba the Revenge, les deux précédents titres de la série. En conséquence, ils savent déjà ce que vaut Joey the Passion étant donné qu'il s'agit du même jeu. À l'identique. L'intelligence artificielle est toujours à la ramasse, on retrouve les mêmes animations qui lassent au bout de la cinquième partie ainsi que l'interface, efficace par son dépouillement. Bien sûr, les graphismes du menu et du terrain de jeu ont changé et vous avez droit à de nouvelles cartes (trop génial) dont certaines carrément inédites en dehors du Japon (top délire). La seule nouveauté qui mérite de s'attarder sur cette version est le mode Deux joueurs en réseau local. Sans révolutionner le gameplay, cette option permet de se mesurer à un adversaire moins prévisible (ou alors vos potes sont idiots). En dehors de cela, le titre ne présente aucun intérêt pour le commun des mortels. Cependant, si vous êtes fan de l'univers et que vous possédez déjà les deux précédents titres de la série, vous serez sûrement comblés (et sachez que je vous envie d'avoir des plaisirs aussi simples).

Bishop



Certains monstres s'invoquent en sacrifiant d'autres cartes.

TOUT PUBLIC — INTERNET 2

CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO
ÉDITEUR KONAMI
DÉVELOPPEUR KONAMI/JAPON
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

TIPS T JEU

Ne vous fatiguez pas à élaborer des stratégies complexes, Joey triche de manière éhontée en sortant des cartes qui pourraient lui sauver la vie s'il n'était pas aussi sottement prévisible.



Yu-Gi-Oh, un jeu pour les « gegneurs ».

En Deux Mots

GRÂCE À JOEY THE PASSION, LA SÉRIE DES JEUX DE CARTES YU-GI-OH SUR PC SE DOTE D'UN NOUVEL ADD-ON QUI FERA PROBABLEMENT LE BONHEUR DES FANS. AU PIRE, IL REMPLIRA LES POCHES DE MONSIEUR KONAMI (QUI SERA BIEN LE DERNIER À S'EN PLAINDRE).

- \+ Mode multijoueur
- \+ Plein de nouvelles cartes
- − Avoir plus de 12 ans tue l'intérêt immédiatement.

Note	
TECHNIQUE	3
ARTISTIQUE	3
SOLO	1
MULTI	3

INTÉRÊT

Evil Genius

STRATÉGIE/GESTION

à voir sur le DVD joystick 163

GNIAHAHAHA, MON PLAN DIABOLIQUE POUR PARTIR À LA CONQUÊTE DU MONDE EST PRÊT, MES LARBINS NE RÊVENT QUE DE SE SACRIFIER EN MON NOM ET TOUTES LES POLICES DU MONDE SONT À MA RECHERCHE. ACCROCHEZ-VOUS, HERR DOCTOR BISHOP ARRIVE.

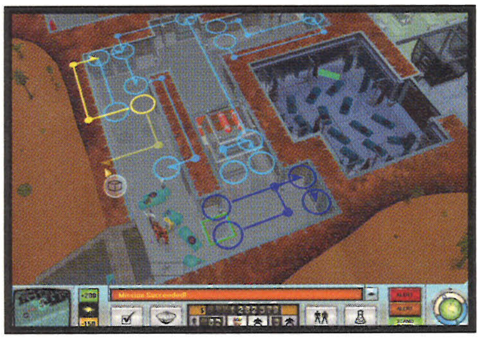


Quand vous manquez d'énergie les pièges se désactivent et les portes s'ouvrent. M'en fous, c'est un moulin ma base de toute façon.

Après avoir commis Republic, qui fut une déception pour beaucoup d'entre nous, Elixir Studios revient sur le devant de la scène avec Evil Genius. Dans ce jeu de stratégie-gestion-construction-aventure, vous incarnez un type un brin déséquilibré qui rêve de conquérir le monde. Reprenant le concept de Dungeon Keeper, votre principale tâche est d'ériger et d'étendre votre base super secrète. En début de partie, il vous faut construire des quartiers pour vos larbins et une salle de contrôle pour lancer vos opérations illicites à travers le monde. Forcément, ça coûte de la thune d'essayer de devenir chef de la planète.
Vous recruterez votre personnel spécialisé, comme le garde pour les actions offensives et défensives ou le technicien qui répare les dégâts de votre base, d'une manière un peu spéciale. Il s'agit de capturer et de ramener sur votre île un personnage pratiquant le métier qui vous intéresse. Un de vos hommes se fera ensuite un plaisir de le tortur... de l'interroger, pardon, et d'assimiler toutes ses connaissances. De là, il pourra former ses petits camarades à sa nouvelle profession. Au fur et à mesure que vous progressez, de nouvelles salles se débloquent, comme la cantine, la salle de repos ou l'infirmerie. Ça tombe bien d'ailleurs car à force d'enlever des gens à travers le monde, vous avez attiré l'attention des polices locales qui commencent à débarquer sur votre île. Elles sont alors bloquées par les portes de sécurité que vous avez eu la présence d'esprit de placer. Problème, vos hommes empruntent constamment les mêmes accès et l'ennemi en profite alors pour s'infiltrer. Tant pis, vous dites-vous, les caméras que vous avez tout aussi judicieusement disposées les repéreront bientôt. Et là, rien ne se passe. Ils forcent des portes, piquent des lingots, posent des bombes mais l'agent de sécurité à son poste ne semble pas trouver ça louche. On s'énerve, on le fait abattre pour l'exemple (en plus ça booste la loyauté des autres), mais son remplaçant affiche la même passivité agaçante. C'est maintenant sûr, vous devez désigner les agents infiltrés comme nuisibles pour que vos hommes réagissent. Mouais, un peu agaçant de ne pas avoir un système d'alarme qui prévient lorsqu'on est occupé à faire autre chose.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Elixir Studios/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



On peut relier les pièges de manière complexe pour causer un maximum de dégâts.

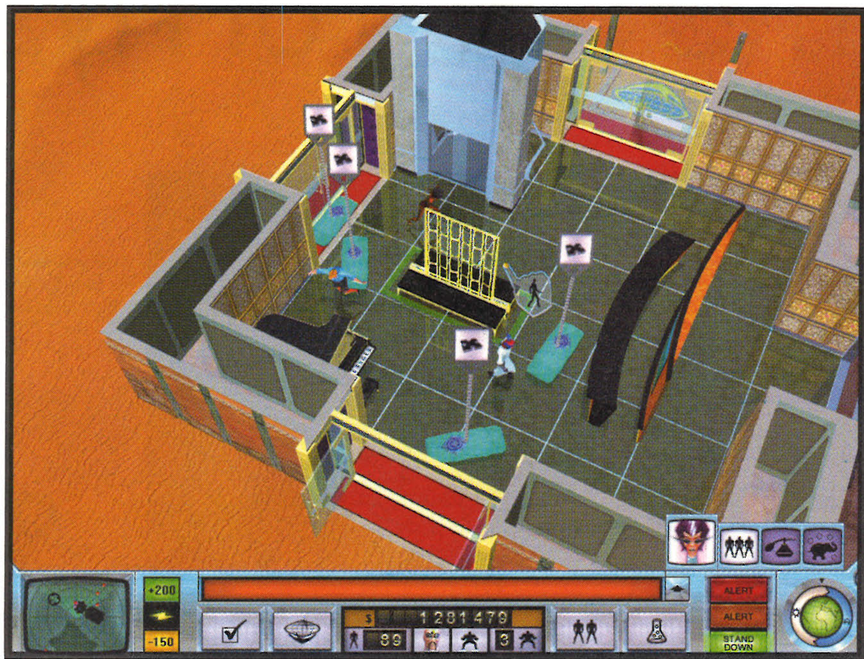
En exposant les produits de vos rapines, vos hommes sont plus loyaux envers vous.



All your base are belong to us

Comme pour l'instant c'est assez amusant malgré tout, on essaye d'être multitâche et on pose ses premiers pièges. Si l'idée de pouvoir les relier les uns aux autres pour faire des enchaînements dévastateurs est bonne, quel dommage que parfois cela ne marche pas parce que les personnages n'ont pas fini de jouer leur animation précédente. Ajoutez à cela que vos unités peuvent se faire prendre dans vos propres pièges et





Les touristes sont tout retournés quand ils trouvent des cadavres dans le hall de leur hôtel.



La carte du monde s'affiche comme un jeu de plateau. Fun et original.

que souvent l'ennemi fera exploser les détecteurs qui les déclenchent – répandant ainsi dans votre base un incendie qui se propage à une vitesse fulgurante – et vous obtenez un cocktail exaspérant. Pénible également que les hommes de main (des super-unités avec des super-pouvoirs) ne tiennent pas en place et passent leur temps à se promener à l'autre bout de la base, juste là où on n'a pas besoin d'eux. Et comme il est impossible de micromanager les autres unités, tout le monde est pris à partie en cas de bataille, y compris les techniciens de surface. Bilan, on perd plein d'hommes qu'on doit à nouveau former et dieu sait que c'est long. La construction de votre base n'est pas non plus exempte de défaut puisqu'il est impossible de réorganiser facilement une pièce mal agencée ou de redessiner facilement un couloir mal tracé. Les soucis ne s'arrêtent pas là : vous n'avez qu'une minuscule icône qui apparaît et disparaît très discrètement lorsque vos troupes en mission sur le globe se font décimer par la justice. Pas une annonce vocale, pas un message dans la barre d'alerte, rien. Après des dizaines d'heures de jeu, on se lasse de devoir tout faire à la main et de constater que toutes les bonnes idées sont gâchées par un game design un poil pénible à gérer. On finit même par s'ennuyer mortellement quand on attend que son personnel soit formé pour une mission précise. Pourtant, on a envie de continuer et de passer outre ces problèmes énervants car Evil Genius possède une ambiance et un charme accrocheurs. Une chose est sûre, c'est qu'il ne sera pas le nouveau Dungeon Keeper et c'est d'autant plus navrant qu'il en avait le potentiel.

Bishop

Un peu de technique

Basé sur le moteur de Republic, Evil Genius affiche une petite 3D sympa et rigolote, remplie d'animations bourrées d'humour et de références aux films d'espionnage. A priori, vous devriez même pouvoir le faire tourner sur un processeur 1 GHz avec une GeForce 2.



La police dispose de super-unités qui nécessitent une technique secrète pour les tuer. Je n'ai jamais réussi à la trouver.



En Deux Mots

UN BON CONCEPT ET UNE RÉALISATION TRÈS CORRECTE MALHEUREUSEMENT GÂCHÉS PAR UN TAS DE PETITS DÉTAILS AGAÇANTS QUI TRANSFORMENT CE JEU ORIGINAL EN UNE PRISE DE TÊTE À RÉPÉTITION. DOMMAGE, CAR QUAND ON ARRIVE À OUBLIER CES COMPLICATIONS INUTILES, C'EST PLUTÔT SYMPA.

- \+ Drôle
- \+ Original
- \+ Durée de vie
- − Trop d'erreurs dans le game design
- − Pas de multijoueur

8 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

The Saga of Ryzom

M M O R P G



La Karavan est un des moyens de locomotion dans Ryzom. Elle permet de se téléporter dans certaines zones.

TOUT PUBLIC — INTERNET — PLEIN

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM
ÉDITEUR MC2 (distributeur)
DÉVELOPPEUR Nevrax/France
TEXTE ET VOIX en français

RIEN DE TEL QU'UN VOYAGE DANS L'UNIVERS DE RYZOM POUR SE DÉPAYSER ET SE RESSOURCER… MAIS UNE CURE THERMALE, C'EST PAS TOUJOURS SUPER MOTIVANT ET LE MONDE DE RYZOM POURRAIT BIEN S'AVÉRER UN POIL TROP RELAXANT…



L'eau est vraiment réussie et donne envie d'aller faire quelques baignades. Dommage que l'on ne puisse pas visiter les fonds marins.



Mon personnage est censé posséder un bâton à deux mains. Visuellement il ne tient qu'un vieux gourdin d'une seule main.

Ah ! Les MMORPG ! Un type de jeu unique, tueur de vies sociales, qui nous garde dans sa prison dorée virtuelle pendant de longs mois… On en oublierait presque de manger et de dormir, voire de vivre. Tout ça pour quoi ? Pour retrouver des milliers de fanatiques s'alliant dans un même univers afin de façonner un monde meilleur. Oui enfin, c'est souvent ce qu'on nous promet sur le papier mais la réalité est bien différente : on tue des monstres par milliers pour monter en puissance. C'est une perte de temps aux yeux de certains mais c'est suffisant pour garder en haleine des millions de joueurs à travers le monde. Aujourd'hui, la grande famille des MMORPG fête la naissance de son petit dernier : The Saga of Ryzom. Il faut dire qu'il nous a causé du souci le bougre. Il a d'abord failli être orphelin : heureusement MC2 l'a pris sous son aile pour le distribuer dans nos contrées. Puis arrive l'histoire de la fausse couche en juin, avec une date de sortie repoussée au mois de septembre. Éprouvant. Maintenant que l'on a pu observer ses premiers pas, on se demande s'il n'est pas né prématurément. Décidément, il n'a pas fini de nous en faire voir de toutes les couleurs. Malgré son manque de finitions, Ryzom tente de se différencier de ses concurrents. C'est en partie chose faite puisqu'il offre un monde haut en couleurs et au design original. Cela change du médiéval fantastique ou de la S.F. que l'on a l'habitude de voir dans la quasi-totalité des MMO.

Aventures au soleil

Ici vous êtes sur Atys, une planète dont la nature est encore vierge et à la surface de laquelle les forêts, les déserts et les montagnes s'étendent à perte de vue. Une planète où le parti écolo pourrait remporter la majorité aux élections si des années de guerre n'avaient pas entamé les bonnes relations entre quatre peuples : Fyros, Trykers, Zorais et Matis. Mais avant de fouler ces terres sablonneuses, il va falloir passer par la phase de création de votre personnage. Outre les diverses options morphologiques, trois aptitudes qui marqueront la personnalité de votre avatar sont à sélectionner parmi le combat, la magie, l'artisanat et la prospection. Vous pouvez donc créer un personnage polyvalent et combiner à votre aise



La forêt rend plutôt bien et change un peu des étendues sablonneuses que l'on retrouve souvent sur Atys.

des compétences de guerrier et d'artisan. Néanmoins, il est tout à fait possible de se spécialiser dans une voie en sélectionnant, par exemple, guerrier dans les trois branches. On peut ainsi disposer de techniques de combat supplémentaire, dès le début. Ce système original permet de ne pas se restreindre à une seule classe et même de modifier son avatar par la suite. Dans Ryzom, les personnages n'ont pas de niveau en soi. Ils font évoluer leurs talents en les utilisant. Même un maître des arcanes améliorera ses compétences de guerrier en tapant au corps à corps avec son bâton. Par la suite, un mage peut choisir la magie défensive ou offensive et à terme se spécialiser dans des sorts précis. L'évolution des personnages est vraiment un des points forts du jeu – profitons-en car ils ne sont pas si nombreux.

Bêta un jour, bêta toujours

Bien que l'interface propose le nécessaire pour survivre dans le monde d'Atys (boussole, map, fenêtre de chat, icônes de sorts), la prise en main ne se fait pas de manière intuitive. La sensation est plutôt étrange, on s'en sort sans difficulté pour déplacer son personnage, attaquer une créature ou parler à un PNJ mais on a cette impression de toujours chercher la touche ou la commande qui convient à la situation. La typo est un peu trop petite et les icônes pas vraiment inspirées. Point fort : on peut personnaliser entièrement l'interface. C'est sans doute pour cela que celle qui nous est proposée à l'origine a un rendu un peu vieillot qui dénote avec le design original de l'univers. Mais avec le temps on s'y habitue. En revanche, on s'accoutume nettement moins à tous les petits défauts qui empêchent le personnage de faire des actions simples comme se déplacer librement dans le monde. Quand on se balade sur un pont sans pouvoir sauter sur la plage qui se trouve à cinquante centimètres ou dans l'eau, c'est très frustrant. Quand, de surcroît, il est impossible de dévaler une pente abrupte car un mur invisible nous en empêche, là ça devient vraiment agaçant. On se retrouve à faire des détours pour rien, comme si la course à pied n'était pas suffisamment lassante dans un MMORPG. Ajoutez à cela des combats qui manquent de dynamisme et dont les animations, pas franchement fluides, marquent systématiquement un temps de retard sur l'impact, et vous comprendrez ma déception. Étant donné que ce genre d'activité représente, qu'on le veuille ou non, une grosse partie du gameplay, il est très décevant que Nevrax n'ait pas peaufiné ce genre de choses. On le déplore, mais malgré un univers riche et original, le gameplay et l'intérêt global du jeu (quêtes, extermination de monstres…) n'incitent pas à pousser l'exploration dans le monde mystérieux d'Atys. Le beta-test aurait dû se poursuivre sur quelques mois de plus et ce sont une fois de plus les joueurs qui vont faire les frais de ce manque de finition. 12,90 euros par mois pour jouer à une bêta, à vous de voir. Si Nevrax prend soin de son bébé rapidement et réussit à patcher les plus grosses lacunes, ce MMORPG aura une chance de survivre face aux rouleaux compresseurs de 2004/2005. Affaire à suivre.

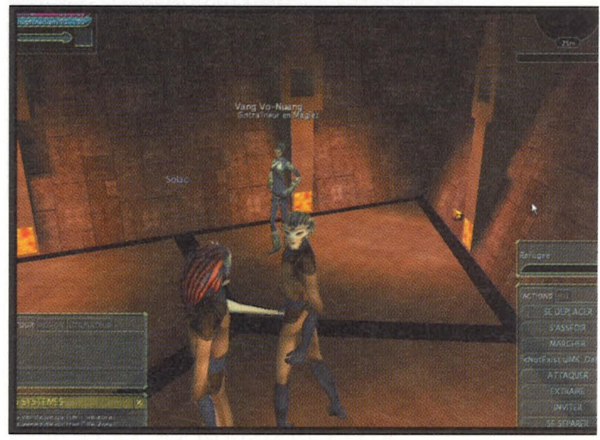
Cyd

PvP

Comme tout bon MMORPG qui se respecte, Ryzom propose des phases de PvP (joueur contre joueur) pour sortir du train-train quotidien. Des tournois devraient être organisés pour valoriser les meilleurs combattants, avec une récompense à la clé. Les guildes pourront se défier et s'affronter dans des zones précises. Par manque de temps, nous n'avons pas pu vérifier l'ensemble du système PvP. Espérons que les guerres entre guildes ne soient pas aussi brouillonnes que les prises de forts de Lineage 2.

Un peu de technique

Pour profiter de l'univers coloré de Ryzom, il est recommandé de posséder un CPU de 2 GHz. Pousser à 1 Go de Ram ne sera pas un luxe, c'est de plus en plus nécessaire pour les MMORPG si on désire jouer dans de bonnes conditions. On passe tellement d'heures dans un environnement, autant qu'il soit le plus beau et fluide possible.



Ikea n'est pas près de faire fortune sur Athys…



Le monde est plutôt vivant sur Atys. De nombreux PNJ avec lesquels il est possible de converser sont présents.

En Deux Mots

Il est évident que Ryzom ne révolutionne pas le genre et manque cruellement de finition niveau gameplay. S'il doit trouver un public, c'est auprès des joueurs qui veulent s'aventurer dans un univers autre que le médiéval fantastique.

- \+ L'univers original
- \+ L'évolution des personnages
- \+ Les effets de sorts
- − Les combats mous
- − Le gameplay très classique
- − Les murs invisibles qui empêchent de circuler comme on le souhaite

Note	Critère
6	Technique
7	Artistique
5	Intérêt



Tiger Woods a le droit d'être furax, après tout c'est son jeu !

SI VOUS ÊTES DE CEUX QUI PENSENT QU'UN CADDIE SERT À FAIRE LES COURSES AU SUPERMARCHÉ ET QUE LE SWING EST UNE DANSE RINGARDE INVENTÉE PAR VOS GRANDS-PARENTS, ALORS VOUS AVEZ BESOIN D'UNE SÉRIEUSE REMISE À NIVEAU EN TERME DE GOLF. LÀ, SI VOUS PENSEZ QUE JE PARLE D'UNE VOITURE, JE NE PEUX PLUS RIEN POUR VOUS…

Tiger Woods PGA Tour 2005

PROMENADE CHAMPÊTRE

C'est déjà la rentrée pour Tiger Woods PGA Tour qui se voit estampillé d'un joli 2005. Et pour que l'année soit une réussite, ce bon vieux Tiger nous a réservé quelques nouveautés sorties tout droit du fond de son cartable. L'occasion de féliciter les jardiniers de chez EA pour le boulot produit sur les parcours, criants de réalisme.
Les assidus de la petite balle blanche pourront facilement reconnaître l'un des 11 véritables parcours modélisés pour l'occasion. De quoi occuper un bon moment ceux qui avaient retourné la version 2004 dans tous les sens. Surtout que niveau challenge, ça ne rigole plus ! Le jeu s'est considérablement corsé grâce au Tour Mode Difficulty. Un mode de jeu dans lequel vous serez un peu à poil, sans aucun repère ni aucune assistance du CPU. En bref, vous serez dans la peau d'un vrai golfeur (le compte en banque en moins) et vous devrez vous fier uniquement à votre instinct. Les autres modes de jeu restent identiques à l'exception du Legend Tour qui vient remplacer le World Tour et le Tiger Challenge. Vous disposerez de 39 golfeurs pour de longues après-midi pique-nique au bord de l'eau. Mais il faut bien l'admettre, il n'y a rien de valorisant à démarrer en haut de l'échelle sociale de cette caste bourgeoise. Et c'est là que je vous dis « Game Face II » ! L'indicible joie de concevoir son propre perso s'offre à vous. Jusque-là, rien de révolutionnaire, me répondrez-vous. Sauf que les possibilités semblent infinies et, je dois l'avouer, j'ai pris un panard gigantesque à créer des bonshommes vraiment ridicules. Donc, libre à vous de préférer un golfeur au « pimp style » affirmé (avec une montre en platine au poignet droit, une en or au gauche et une chaîne en diamant autour du cou pour mettre en valeur le manteau de fourrure) ou un playboy beaucoup plus BCBG. Comble de la classe ultime, vous pourrez même personnaliser le mouvement de votre swing, de quoi rendre jaloux un des rois de la discipline, Dick Rivers. Une fois ce dur labeur accompli, vous entamerez votre carrière en amateur avec comme but de gravir les échelons pour vous faire une place au soleil parmi les légendes du Hole In One et de l'Eagle.

On recherche architecte en herbe

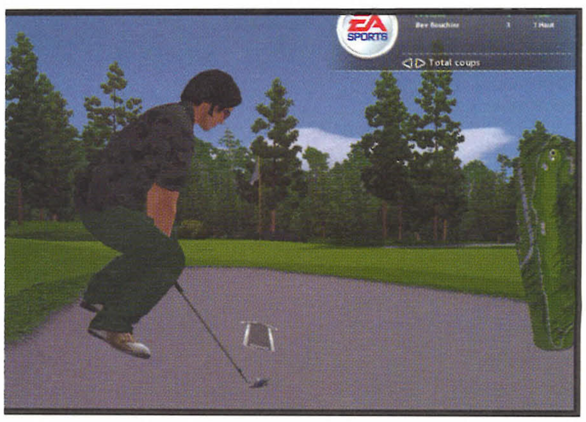
L'autre grande nouveauté de cet opus réside dans la possibilité de créer ses propres parcours grâce au « Tiger Proofing ». Vous devez tout d'abord les acheter (en bon collectionneur de trous que vous êtes) afin de les retoucher (taille du green et des bunkers). Mais cette fois, vous ne faites pas ça pour votre simple plaisir personnel. Si votre tracé s'avère suffisamment intéressant, des pros n'hésiteront à venir vous y défier. Le but ultime : attirer Tiger Woods himself sur vos vertes pelouses, c'est tellement plus drôle d'humilier facilement une star à domicile. Si après tout cela vos rêves de gloire en short écossais ne sont pas assouvis, vous aurez toujours la possibilité de devenir une légende via le mode Legends Pursuit où vous affronterez les plus grandes stars du golf (toutes générations confondues). Loin d'être une simple mise à jour annuelle, PGA 2005 est plutôt surprenant. Via une prise en main intuitive et super agréable, on se laisse très vite emporter par cette fièvre gazonneuse qu'on soit fan ou non du genre. Espérons qu' EA Sports intègre autant de nouveautés dans chacun de ses autres titres « saisonniers ».

Naz Drowie

Un peu de technique

Pas de souci du côté de la config. J'ai même réussi à le faire tourner correctement sur un Athlon XP 1600+ avec une GeForce3 Ti 200 (on ne rigole pas dans le fond !). Bien sûr, avec une carte graphique plus récente c'est encore mieux…

Pas de méprise, j'essaye juste de me sortir d'une situation délicate.



TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Créer votre propre champion grâce au fabuleux Game Face II.



TIPS JEU

Allez les filles, c'est cadeau ! Pour jouer avec Justin Timberlake, battez le personnage « The Hustler » en mode Legends Pursuit. Il paraît que le fiancé de Cameron Diaz est fan de golf.

En Deux Mots

LAISSEZ VOS VIEUX PRÉJUGÉS SUR LE GOLF AU CLUB HOUSE ET SAISISSEZ VOTRE CLUB (OU PAR DÉFAUT VOTRE SOURIS). CE TITRE EST BOURRÉ DE NOUVEAUTÉS ET EA SPORTS NOUS PROUVE QU'IL PEUT ENCORE NOUS SURPRENDRE D'UNE ANNÉE SUR L'AUTRE. DÉFINITIVEMENT, UN TITRE FUN ET RAPIDEMENT ENVOÛTANT.

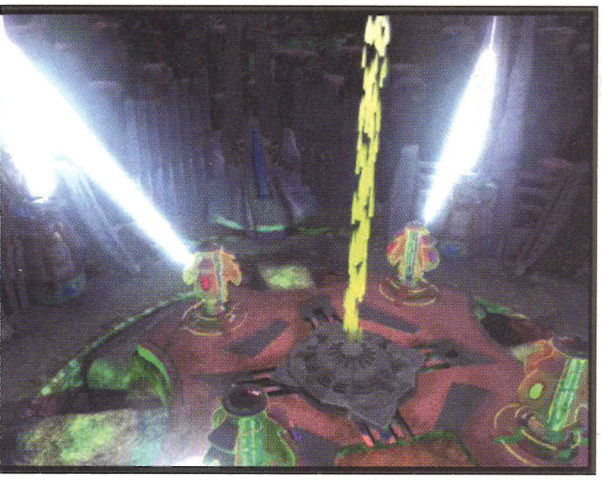
- + Le Game Face II vraiment bien foutu
- + Le Tiger proofing qui augmente la durée de vie du soft
- − Des décors parfois un peu vides
- − Un peu répétitif pour des novices en la matière

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Aura la Légende des mondes parallèles

CONCENTRÉ DE PUZZLES

AVEC UN NOM PAREIL, ÇA NE POUVAIT ÊTRE QUE POUR MA POMME. ENCORE UN MYST-LIKE LAID, POUSSIÉREUX, SIMPLET ET ENNUYEUX ? SURPRISE, IL SEMBLERAIT QUE NON : AURA POSSÈDE DE QUOI ÉVEILLER LA CURIOSITÉ DES GAMERS INTELLOS.



Attention, les éclairs volent bas en cette saison.

J'espère que vous aimez les casse-tête. Vraiment hein ? Genre, si vous vous endormez sur un puzzle de dix mille pièces, il est terminé à votre réveil. Parce que dans Aura, impossible de faire trois pas sans tomber sur une énigme tordue. Pourquoi ? Eh bien euh… laissez-moi me souvenir. Vous êtes Umang, un héros vivace tel le bigorneau et aussi charismatique qu'une éponge. Votre mission est de… fuir ? En protégeant les anneaux sacrés, je crois. Éventuellement, il est possible que vous découvriez le secret de l'immortalité, mais je ne suis plus très sûr. Bref, ne comptez pas sur l'histoire pour vous pousser à jouer, les développeurs n'ont clairement pas eu le temps de vous mettre au parfum sur l'univers dans lequel vous évoluez. Le plus gros mystère du jeu sera donc : qu'est ce que je fous là ?

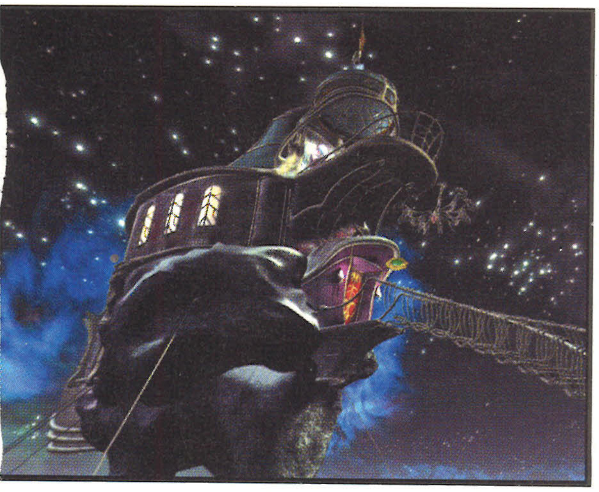
C'est beau la technologie en marche

Heureusement, pour divertir notre esprit de cette situation confuse, Aura nous refile une tonne de machines à faire fonctionner. Le moindre bidule demande une observation et une logique à toute épreuve pour se mettre en marche. Le jeu nous offre ici et là des indices et des objets à utiliser, et vogue la galère. Souvent, régler un problème ne demande qu'une suite logique d'actions à effectuer, ce qui peut donner lieu à un ou deux puzzles arbitraires. Rien de grave. Le reste est varié et la difficulté bien corsée comme on l'aime. En récompense de nos efforts de réflexion, Aura nous amuse avec une myriade de cinématiques et d'animations sympas. Les bras articulés s'enclenchent, les dômes s'ouvrent, l'énergie afflue, la magie explose ; ça tourne, ça grince, ça virevolte, ça scintille… c'est vraiment très rigolo. On appuie sur tout en espérant déclencher un nouveau spectacle, mais ce n'est pas aussi simple que ça, faut le mériter. Alors retournez étudier vos symboles dans votre journal de bord, tas de feignasses. Et magnez-vous ! Le scénario d'Aura n'est pas long, mais on avance pas vite dedans. Ouhhhhh non.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR DREAMCATCHER
DÉVELOPPEUR STREKO-GRAPHICS/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'ambiance générale est bien entendue complètement pompée sur Myst.



Un peu de technique

Si Aura rame chez vous, ça doit être parce que vous êtes la première personne au monde à avoir réussi à entraîner un jeu vidéo pour les championnats de Kayak d'appartement. Pas de bugs à signaler.

Il faut bien fouiller partout pour ne rater aucun objet et éviter les allers-retours contraignants.



C'est le fils du patron ou quoi ?

Encore heureux que l'on traîne nos guêtres dans de beaux décors en 3D pré-calculée, visible à 360° comme d'hab. Les personnages ne sont pas terribles, mais j'ai vu pire (bien pire) et les différents « mondes » visités sont cohérents. Rien d'agressant dans les musiques et les sons, si ce n'est le doublage V.F. une fois de plus assez moyen. Il faut dire que Dreamcatcher utilise exactement les mêmes acteurs pour tous leurs jeux d'aventure. Du coup, votre personnage a toujours l'air niais. Je suis vraiment désolé pour la personne qui double, son travail n'est pas horrible, il peut s'améliorer… Mais jamais au grand jamais il ne sera crédible en héros. Le dernier défaut à noter est le manque d'animation et d'interaction dans un décor, trop statique. Enfin, ne harcelons pas plus Streko, qui ne s'en tire pas si mal pour un deuxième jeu.

Fumble

En Deux Mots

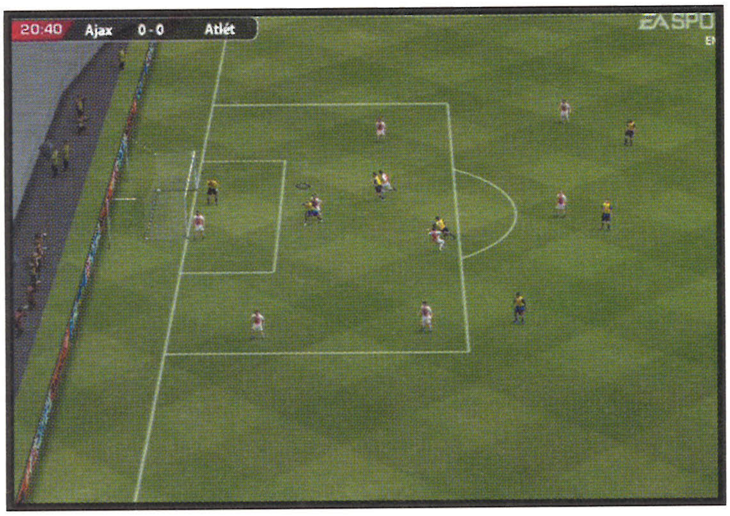
PETITE RÉALISATION TOUT À FAIT MIGNONNE POUR AURA, QUI NE SATISFERA PAS L'AMATEUR DE BELLES HISTOIRES, MAIS PLUTÔT LE MEMBRE DE CLUB D'ÉCHECS MOYEN. EN ATTENDANT MYST IV…

- \+ La quantité de puzzles
- \+ Les nombreuses cinématiques
- − L'histoire ? Quelle histoire ?
- − Trop classique
- − La version française

Note	
TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	5

FIFA Football 2005

RETRAITÉ INTERNATIONAL



TOUT PUBLIC · INTERNET 4 · LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

FIFA, C'EST UN PEU COMME LE PÈRE NOËL. IL PASSE UNE FOIS PAR AN ET ON NE SAIT JAMAIS SI ON DOIT LUI SAUTER AU COU OU JUSTE LUI FAIRE UN SOURIRE FAUX CUL EN GUISE DE REMERCIEMENT. J'EN VOIS DÉJÀ PRÊTS À FAIRE DES BONDS...

Il faut l'admettre, l'équipe d'EA Sports avait pas mal de choses à se faire pardonner. Cela fait quelques années que les fans de la série sont de plus en plus sceptiques et on les comprend tout à fait. Du coup, cette année, il faut relancer la machine. Après tout, pourquoi ne pas tenter d'y croire, la Grèce a bien gagné l'Euro non ? L'adaptation de la série des PES de Konami sur PC a sans doute contribué au réveil des développeurs de FIFA. Et c'est normal ! Être le leader incontesté quoi qu'on fasse, c'est pas toujours drôle. Je m'apprêtai tout de même à ranger cette version 2005 dans mon album de jeux de foot arcade vite lassants (ma collection est d'ailleurs fabuleuse) quand une petite voix sortie tout droit de la boîte du CD me dit : « Sur la tête de ma mère, j'ai changé ! ». Après quelques heures de jeu (et la promesse de ne plus abuser de l'alcool), je dus me résoudre à admettre que ce bougre de boîtier ne mentait pas. Le gameplay proposé est plutôt emballant. J'irais même jusqu'à dire réaliste si je ne me retenais pas. Un vrai jeu d'ouvrier, où la construction est de rigueur mais pas le casque.

Le foot réalité c'est sur quelle chaîne ?

La prise en main paraît immédiate (n'oubliez pas d'investir dans un joypad USB, ça aide) et on s'étonne de la solidité du collectif lors des matchs.

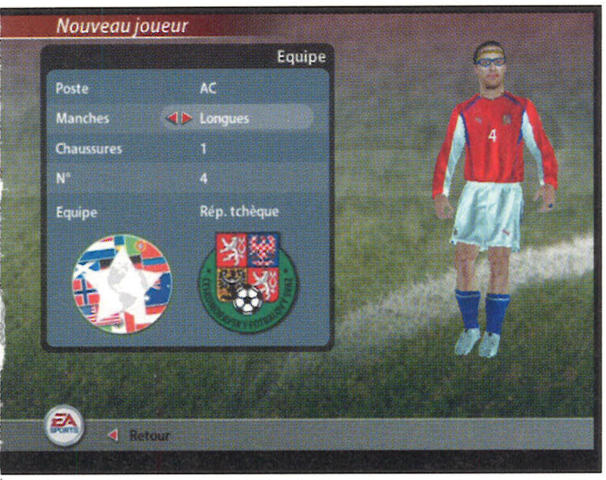


Un match pas vraiment équilibré. Pauvres Italiens...

L'I.A. a sacrément été retouchée, on n'a plus l'impression d'avoir affaire à des joueurs de 4e division moldave. Le pressing sur le porteur de la balle est constant ce qui rend impossible les sprints droit au but accompagnés de grigris façon marché de Sarcelles. Le placement des défenseurs est plutôt bon et les gardiens portent bien leur nom. Le « Off the ball control » qui vous permettait de contrôler

Allez Thierry, fais pas le timide, passe la balle !





Le « creation center » vous permettra de façonner vos propres joueurs.

Un peu de technique

Le jeu tourne sans problème avec une config moyenne. Un bon 1,5 GHz muni de n'importe quelle carte graphique de milieu de gamme devrait vous permettre d'exploiter la bête à fond.

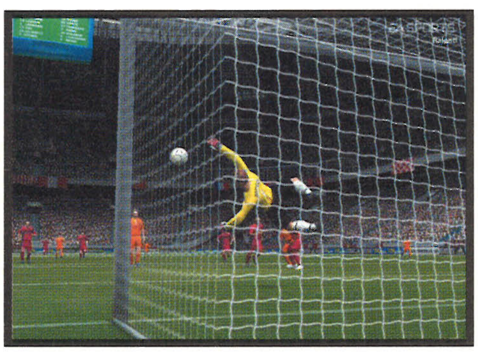


Sans être vraiment original, le mode Carrière reste tout de même agréable à jouer.

On a retrouvé l'orange du marchand

On le sait, FIFA est le roi de la licence. Pourtant, les Pays-Bas ont toujours été absents du jeu pour une question de gros sous. Mais ce temps est révolu, et les fans des « Oranjes » ne sont plus en reste. Un joli coup, même si ce n'est qu'un détail. Il ravira les plus pointilleux d'entre nous.

le destinataire d'une passe n'est désormais plus seul dans le monde des mouvements copyrightés.
Le « First touch control », équivalent de notre bon vieux contrôle orienté des familles, vient lui tenir compagnie. Il vous faudra tout de même une bonne préparation d'avant saison pour venir à bout de toutes les subtilités de cet opus. Les frappes, quant à elles, sont toujours issues d'un tournoi de ball trap. Apres quelques matchs on serait presque attendri par tant d'efforts pour renouer avec son public.
La bande-son est comme d'habitude de très bonne qualité, les chants des supporters sont tout bonnement hallucinants et pour un peu, on se croirait même au bord du terrain. Autre élément qui tend a vous plonger dans l'ambiance : les commentaires ! Grégoire Margotton et Rémy Garde s'y collent et le résultat est plus que probant, enfin des vrais commentaires pour un jeu de foot et pas seulement une description soporifique de l'action. Une star qui sort de sa retraite pour le plaisir de ces fans c'est plutôt émouvant.
Les modes de jeux sont au nombre de sept.
Rien de révolutionnaire en ce qui concerne les Championnats et autres Coupes toujours présentes comme de fiers soldats russes. Le multijoueur vous permettra de vous réunir à quatre et bien entendu le Online sera de la partie. Pour les créateurs dans l'âme, un éditeur de compétition est à disposition.
La grosse nouveauté est l'amélioration du mode Carrière. Les fans de l'Entraîneur et autres simulations de managérat y trouveront rapidement leur compte. Il est désormais possible de jouer au Raymond Domenech sur quinze saisons avec pour but d'obtenir les cinq étoiles récompensant les meilleurs. Comme on en a l'habitude, votre avatar est personnalisable, mais on aurait aimé pouvoir insérer sa propre bouille. On se questionne alors sur le futur grand club que l'on va diriger et là c'est le drame. Bon c'est vrai, je n'ai aucune expérience du coaching et alors ? Filez moi le Milan AC !
Non apparemment ce n'est vraiment pas possible, on devra se contenter de Brest ou Reims. Beaucoup moins glamour, mais quand on est un petit nouveau, on se doit de faire ses preuves. J'avoue avoir été pas mal surpris et ce petit côté newbie dans la basse-cour du foot est finalement plutôt sympa. Vous devrez gagner la confiance de vos supporters et supérieurs. En plus, on vous met la pression ! Votre arrivée au



Les coups francs sont malheureusement beaucoup trop faciles.



club fera direct la Une de L'Equipe, oué c'est bon de se la raconter de temps en temps. Mais pas trop quand même car y'a du boulot et vu les effectifs de peintres à votre disposition, les rêves de gloire ne sont pas pour tout de suite. Le reste est classique : transferts et composition d'équipe seront votre pain quotidien. Tout cela combiné au bon moteur graphique 3D nous ferait presque nous interroger sur l'utilité de la sortie de LFP Manager. J'exagère un peu car FIFA n'est sûrement pas aussi complet et détaillé qu'un produit 100 % orienté management.

Qui soulèvera la coupe ?

Fichtre, pour un peu on en oublierait presque que c'est un FIFA (oui c'est vrai, j'avoue tout monsieur le juge, je ne suis pas fan de la série). Mais les licences sont là pour me rappeler à l'ordre, on reste difficilement insensible à la possibilité de tester 18 ligues différentes. D'ailleurs, deux championnats ont été ajoutés : l'Écosse et le Mexique. Il en faut pour tous les goûts, me direz-vous. Il y en a même pour le vôtre grâce au « creation center » qui vous permettra d'apporter votre touche perso et de customiser à volonté cette ribambelle de sportifs en culotte courte. Cette mouture 2005 est donc surprenante et est loin d'être une simple exploitation annuelle de licence. À l'instar de nos amis Hellènes, ce cru pourrait bien se faufiler sans bruit jusqu'à la première place, même si la bataille avec PES 4 risque d'être rude. Au moins, EA Sports aura rempli son contrat. À savoir, nous fournir un jeu qui ressemble beaucoup plus à ce qu'on peut voir des tribunes ou de son petit écran.

Naz Drowie

En Deux Mots

Ça peut paraître difficile à croire (et à écrire), mais ce FIFA 2005 ressemble bien plus à une simulation que les autres années. Espérons simplement que ce ne soit pas qu'un déguisement temporaire et prions pour que le carnaval dure longtemps chez EA Sports.

- \+ C'est du foot (oui oui je vous assure !)
- \+ Le mode Carrière
- \+ Des commentaires à la hauteur
- − Les frappes façon Cap Canaveral
- − Les coups de pied arrêtés trop faciles

Note	
Technique	7
Artistique	8
Intérêt	7

Silent Hill 4 The Room

JEU QUI FAIT PRESQUE PEUR

à voir sur le DVD joystick 163



Silent Hill, c'est aussi des phrases à la con.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Konami
DÉVELOPPEUR Konami Computer Entertainment Tokyo/Japon
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



La plupart des énigmes sont de ce niveau. La combinaison était donnée sur le bar près de la porte.

DES ZOMBIES, DES CRÉATURES DÉMONIAQUES, UNE AMBIANCE PALPABLE, DES BRUITAGES INQUIÉTANTS… CE N'EST PAS DOOM 3 MAIS SILENT HILL 4, LE NOUVEL ÉPISODE DE CETTE SÉRIE DE JEUX D'AVENTURE SUR FOND D'HORREUR.



Vous voilà prévenus…

La série des Silent Hill existe sur console depuis déjà cinq ans et connaît un succès tout à fait honorable face à la concurrence. Sur nos chères machines, les jeux d'aventure/horreur (survival horror) sont relativement rares et le dernier à m'avoir marqué doit être Alone in the Dark. C'est dire si ça remonte à loin.

Transfert de personnalité

Habituellement, j'ai une certaine facilité à me glisser dans la peau des personnages qu'on incarne à l'écran. Avec Henry Townsend, j'ai eu un peu plus de mal. Souvent, nos héros de jeux vidéo choisissent une solution simple et violente pour régler la plupart de leurs problèmes. Henry, lui, aborde l'univers d'une manière assez décalée. Depuis qu'il a emménagé dans son nouvel appartement, il fait régulièrement des rêves horribles et étranges. Mais un matin, au saut du lit, il se rend compte que sa ligne téléphonique et le courant ont été coupés. Jusque-là, rien de dramatique, ça arrive à tout le monde d'oublier de payer des factures. En revanche, quand il voit sa porte entravée par des chaînes, de l'intérieur, ça ne l'intrigue pas des masses. Sur la susdite porte se trouve un énigmatique message – signé par un certain Walter qu'il ne connaît pas –, qui ne lui met pas non plus la puce à l'oreille. Enfin, quand un fracas monstrueux se fait entendre en provenance de la salle de bain et qu'il s'aperçoit qu'un trou dans le mur s'enfonce dans une obscurité aussi engageante que celle qui nous enveloppe dans les cimetières la nuit, la seule chose qu'il trouve à faire c'est d'aller ramper dedans. Henry, t'es un ami, je t'aime bien, mais quand ta porte est entravée de l'intérieur, que ta ligne est coupée et qu'un trou apparaît dans le mur de ta salle de bain, il faut se réveiller. Ou arrêter la drogue.

Substance toxique

On va gentiment fermer les yeux sur ce début de scénario pas crédible pour un sou, que même Tommy Lee Wallace (à qui l'on doit notamment l'inoubliable Halloween 3) n'aurait pas osé écrire. Dès l'instant où Henry s'enfonce dans le trou, on se retrouve immergé dans l'univers angoissant de Silent Hill. Les angles de caméras, les effets graphiques,



« J'ai peut-être une sale gueule, mais j'ai un gros flingue. »

Un peu de technique

Le moteur 3D s'en sort plutôt pas mal, même lors des cinématiques qui affichent des personnages aux visages finement modélisés. Reste juste à comprendre pourquoi les textures sont aussi ternes et uniformes sans que cela serve d'une quelconque manière l'ambiance du jeu.



« Pose lentement cette poupée par terre et lève les bras en l'air ».

les musiques, les bruitages, tout concourt à plonger le joueur dans l'atmosphère oppressante de la série. Ici, nous ne trouverons pas de légions de monstres revenus des enfers. Quelques rencontres seulement requièrent l'utilisation des armes mises à notre disposition. Le reste du temps, on arpente les niveaux laissés à l'abandon, presque vides. Seules quelques traînées sanglantes ou de vagues traces de lutte laissent supposer qu'une présence (plus ou moins) humaine a visité ces lieux avant nous. Quand Henry a résolu une énigme, ou qu'il veut chercher des objets rangés dans la malle de son salon, il emprunte un des nombreux trous dans le mur pour retourner chez lui.

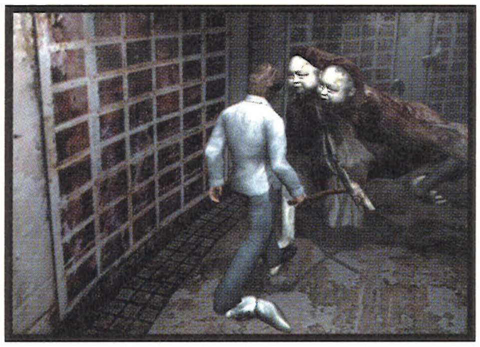
Bis repetita

Et c'est là que ça devient horrible. Outre le fait qu'on se lasse très vite de revoir tout le temps la cinématique du réveil, les énigmes se suivent et se ressemblent dans leur simplicité et on s'ennuie en arpentant les différents univers terriblement banals. La seule difficulté pour vaincre les monstres pendant les phases d'action viendra de l'utilisation du clavier et de la souris en lieu et place du joypad. À chaque fois qu'Henry rentre dans son appartement, on passe en vue à la première personne, vue qui offre moins de sensations que Castle Wolfenstein.
De manière générale, les textures sont moches et ternes et viennent gâcher la modélisation des personnages sur lesquels elles se superposent. Tous les éléments étaient pourtant réunis pour faire de ce jeu d'aventure un grand moment de pure horreur. Hélas, avoir les bons ingrédients ne suffit pas à réussir une recette et le chef semble avoir oublié ce qui fait de l'horreur psychologique (façon Ring) une expérience si délicieusement dérangeante. Du coup, on s'ennuie ferme et on envisage plutôt d'aller se mater un DVD que de continuer à jouer.

Bishop

Combat de poules

Pour battre la plupart des ennemis, la méthode la plus efficace consiste à s'armer du tuyau que vous trouvez en début de partie (ou de la hache, plus tard) et de leur taper dessus tout en tournant autour. Les armes à feu sont rigolotes, mais globalement inutiles. Attention aux revenants qui flottent dans les airs, vous ne pouvez pas les tuer. Comme dans Cthulhu, la meilleure solution reste la fuite. Cours, Forrest.



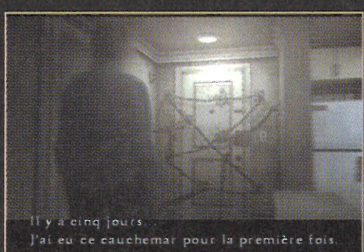
En Deux Mots

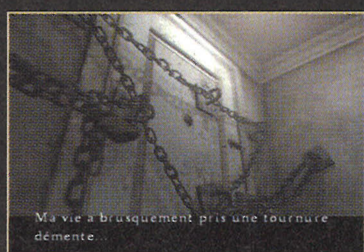
LA MISE EN SCÈNE, LES BRUITAGES, L'HISTOIRE, TOUT EST BIEN CONÇU POUR METTRE EN PLACE UNE AMBIANCE PARTICULIÈREMENT GLAUQUE ET OPPRESSANTE ; MALHEUREUSEMENT LA SAUCE NE PREND PAS ET ON PASSE SON TEMPS À ENCHAÎNER DES ÉNIGMES SIMPLISTES SANS JAMAIS FLIPPER UNE SEULE FOIS.

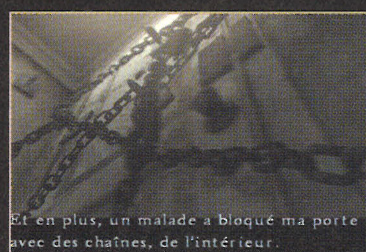
- \+ La mise en scène
- \+ Les visages
- − Ambiance qui tombe à plat
- − Textures moches
- − Interface pénible

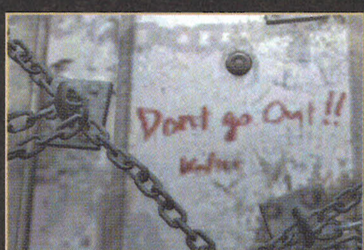
Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

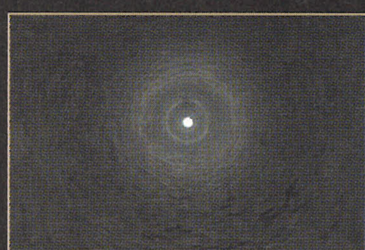
La mise en place de l'intrigue



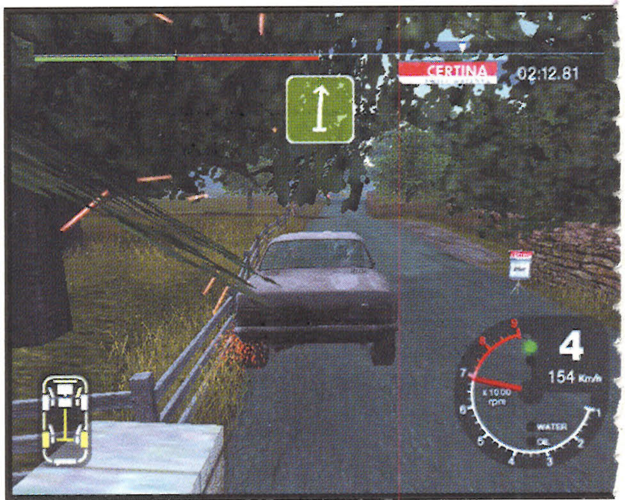








ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE ! CODEMASTERS L'A BIEN COMPRIS EN PROPOSANT UN COLIN MCRAE 2005 QUASIMENT IDENTIQUE À LA VERSION 2004. ÇA RISQUE DE NE PAS PLAIRE À TOUT LE MONDE.



La représentation basique du véhicule en bas à gauche montre la répartition des dégâts.

à voir sur le DVD joystick 163

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Codemasters/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

Colin McRae Rally 2005

COURSE

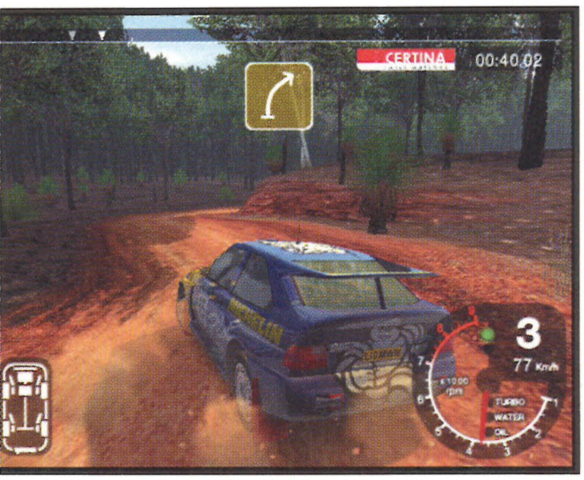
Suite à un Colin MacRae 3 plutôt décevant, Codemasters avait redressé le tir avec un quatrième épisode qui mettait tout le monde d'accord sur sa qualité. Heureux de ce succès, on se demande si les développeurs ne se sont pas endormis, une fois de plus, sur leurs lauriers. Non pas que cette cuvée 2005 soit catastrophique, loin de là, mais on ne peut pas dire que ce soit révolutionnaire. Certes la prise en main est toujours aussi facile, les sensations de pilotage sont au rendez-vous et visuellement c'est tout bonnement magnifique, mais Colin McRae 2005 reste très timide quant aux innovations qu'il apporte. On remarque une amélioration du moteur physique qui propose une gestion unique des dommages pour chaque véhicule. La peinture qui s'enlève selon les chocs, ça vaut au moins 45 euros ! À ce prix-là vous aurez même l'effet Motion Blur présent lors d'un choc violent. En revanche, les petits défauts, comme le fait qu'un simple piquet de bois soit aussi résistant qu'un mur en béton et le comportement peu marqué des véhicules sur les diverses surfaces, n'ont pas été corrigés.

On prend les mêmes et on recommence

L'attrait principal de cette nouvelle mouture semble être le mode Carrière qui est plus long que celui présent dans Colin 2004. Le principe reste globalement le même, bien que l'habillage soit différent. On démarre en bas de l'échelle pour débloquer courses et voitures tout au long de son parcours. D'autres modes de jeu sont présents tels que Championnat dans lequel on se met dans la peau de Colin McRae en personne ou encore Défis. Ce dernier regroupe des courses contre la montre ainsi que les différentes options multijoueur pouvant accueillir jusqu'à 8 joueurs en LAN et 4 joueurs en écran splitté. Pour ce qui est de jouer sur le net, l'option est bel et bien présente, mais la version test ne nous permettait pas de l'essayer. Avec ses 34 modèles de véhicules et plus de 300 spéciales, Colin McRae 2005 a de quoi tenir en haleine les fans de la série. Tout ça n'efface pas cette sensation de déjà vu que l'on garde après chaque partie. Cette version 2005 nous prouve que Codemasters n'a pris aucun risque en restant bien sagement sur ses acquis. C'est cela dit un très bon titre pour ceux qui auraient loupé l'épisode précédent. En revanche, les autres vont sûrement grincer des dents en voyant le peu de nouveautés apportées par cet opus.

Cyd





La série Colin McRae reste une référence visuelle en matière de jeu de rallye.

Un peu de technique

Profiter des splendides voitures et des environnements magnifiques pompera pas mal de ressources à votre PC. Comptez un CPU 2 GHz et 512 Mo de Ram pour éviter de louper votre virage à cause des saccades.



En Deux Mots

Colin McRae 2005 n'apporte rien de réellement nouveau. Il n'en reste pas moins un très bon jeu de rallye que je conseille à tous ceux qui ne possèdent pas la version 2004.

- \+ Gestion des dommages
- \+ Graphiquement impeccable
- \+ Mode carrière complet
- − Manque flagrant de nouveautés

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



à voir sur le DVD joystick 163

Meuh non ça pixellise pas à mort, bande de mauvaises langues.



Un peu de technique

La quasi-absence de moteur 3D permet de faire tourner sans soucis le jeu sur la configuration minimale. Un conseil si vous y jouez, coupez le son et passez de la musique des Caraïbes, vous serez plus dans l'ambiance qu'avec les bruitages du jeu.

Port Royale 2

GESTION

IL FAUT LE RECONNAÎTRE, EN 1570, LES CARAÏBES CRAIGNAIENT À MORT : PIRATES, FAMINE, SCORBUT, RIEN NE FAVORISAIT LE TOURISME. PAS DE BOL, C'EST LÀ QUE NOUS ENTRAÎNE PORT ROYALE 2, LE DERNIER JEU DE GESTION D'ASCARON.

Bon, je ne vais pas vous raconter de cracks, je n'ai jamais joué à Port Royale premier du nom. Pourtant, j'aime bien le genre mais celui-là a réussi à m'échapper. Je ne ferai donc pas semblant de comparer les deux produits pour vous parler des nombreuses évolutions. D'ailleurs en parlant de ça, le premier était sympa il me semble ? Non, parce que celui-ci, ce n'est pas l'extase. Même si on ferme les yeux sur les graphismes en 2D pixellisée pour se concentrer exclusivement sur le gameplay, il y a des choses à redire. Par exemple, le commerce est primordial et le prix des marchandises est fixé de manière très réaliste, en fonction de la quantité en stock dans les villes, de l'offre et la demande. Mais pourquoi ne pas avoir implémenté un système qui facilite la vie au joueur au lieu de lui faire cliquer un peu partout pour planifier ses ventes ? De plus, si on ne possède pas d'entrepôt ou de bateau dans la ville, impossible de savoir si elle peut être intéressée par un type de marchandise. Oh bien sûr, il y a une petite icône qui indique la pénurie du moment, mais le temps de faire les trajets elle a déjà changé. À noter d'ailleurs qu'il arrive que les villes référencées comme productrices d'un type de ressource peuvent se retrouver en pénurie de ce même produit. La logique m'échappe…

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ascaron
DÉVELOPPEUR Ascaron/Allemagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les affrontements sur mer sont aussi pathétiques que la parade amoureuse des lions : on se tourne beaucoup autour, on tire peu.



Le journal garde une trace de tout ce qui se passe dans l'univers. Pratique, puisque certains messages sont trop longs pour s'afficher dans l'interface.

Bataille navale

Les combats représentent également un élément important de Port Royale 2. Que cela soit contre les navires d'une nation ennemie, les pirates ou les villes, on fait régulièrement parler la poudre.
Pour simplifier les attaques de convois, vous ne dirigez toujours qu'un seul navire. En revanche, la machine peut diriger jusqu'à cinq bateaux en simultané. En plus, elle a la chance de ne pas devoir se battre avec les contrôles inadaptés à la souris. Port Royale 2 aurait pu être un jeu moche que j'aurais quand même apprécié si le gameplay avait valu le détour, mais les nombreuses erreurs de game design deviennent trop vite lassantes. Les fans du premier opus y trouveront éventuellement leur compte mais le joueur moyen attendra plutôt, comme moi, le Pirates ! de Sid Meyer, peut-être moins riche, mais sûrement moins confus.

Bishop

En Deux Mots

Si vous avez une mémoire prodigieuse, que vous adorez les interfaces comportant douze mille boutons et que les jeux de gestion à l'ancienne vous passionnent, Port Royale 2 réussira peut-être à vous amuser. Sinon, faites du crochet.

+ Univers très riche
- Interface confuse
- Graphismes désuets

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

ÇA VA BIENTÔT FAIRE UN AN QU'ALPHA BLACK ZERO : INTREPID PROTOCOL EST TERMINÉ ET CHERCHE SANS SUCCÈS UN DISTRIBUTEUR. IL A ENFIN TROUVÉ ET ON EST BIEN CONTENT POUR LUI. MAIS ENSUITE IL A FALLU Y JOUER. ET TOUT DE SUITE, ON EST NETTEMENT MOINS CONTENT.



Alpha Black Zero Intreprid Protocol

MAUVAISE PLAISANTERIE À 30 EUROS



Je ne sais pas comment il fait, mais je ne bouge pas et ça fait trois fois de suite qu'il me rate.

Malgré son nom ridicule, ABZ : IP aurait pu être un petit jeu de SF intéressant : on y dirige une équipe de Space Marines sur des planètes turbulentes et on pacifie la région en tuant tous ses habitants. Par défaut nos cinq bouchers marchent en file indienne derrière leur chef, mais on peut sauter de l'un à l'autre et organiser des sous-groupes, manœuvrer séparément, prendre l'ennemi en tenaille… Le dernier jeu de ce type que j'ai vu, Conflict Desert Storm 2, appliquait cette recette aux Irakiens et réussissait à être amusant malgré une technique faiblarde. Le problème d'ABZ, c'est que sa technique est encore plus faiblarde et que son gameplay totalement pompé ne dépasse jamais l'original. Il est possible de choisir son armement parmi quatre fusils inspirés de l'arsenal actuel, mais ils sont tous nuls et on se demande lequel sera le moins handicapant. En fait, les Marines du XXIVe siècle sont moins bien armés que ceux du XXe, ce qui ne fait pas très sérieux. Il est possible de se faufiler dans l'ombre pour dessouder un garde au pistolet silencieux, mais c'est juste pour faire joli et ça n'a pas d'effet particulier dans le jeu.
Se coucher n'a aucune influence détectable sur la précision de tir, ça ne vous protège pas non plus et les armes dites « furtives » font au moins autant de bruit que les autres. En fait d'infiltration, les ennemis n'ont pas besoin de lignes de vue pour savoir où vous êtes et ils le prouvent en grenadant vos gars à travers les murs.

Cons comme des balais

J'en ai vu des I.A. pourries, mais celle d'ABZ mériterait une récompense. Vos ennemis courent en rond, s'efforcent d'escalader une pente verticale pour vous échapper ou parfois vous ignorent superbement et passent devant vous sans réagir pendant que vous les abattez comme à la fête foraine. Leur performance au tir est un pur délice de game design bousillé : ils vous shootent sans problème quand vous êtes couché dans l'herbe à la limite extrême de leur champ de vision, mais ils vous ratent quand vous êtes debout et immobile juste devant eux. Inutile d'esquiver, ça ne sert à rien et ça ne gêne que vous. Pour compenser la nullité des adversaires, les level designers en ont mis BEAUCOUP, dispersés sur des cartes énormes mais vides. Rapidement le manque de munitions devient un problème dramatique, si bien qu'arrive un point dans le jeu où on se retrouve à trotter vers les ennemis immobiles qui barrent un couloir et à leur casser la tête un par un à coups de crosse, pendant qu'ils se demandent s'ils doivent riposter. Autre exemple, les scripts sont tellement bien conçus que dans une mission de défense d'une ambassade, il ne se passe rien parce que les vagues d'assaut ennemies ne trouvent pas la porte. Sinon le scénario avait l'air sympa, dommage que la version française soit bâclée (caractères accentués manquants, sous-titrage en retard et coupé prématurément par la fin des cinématiques…). Dans l'idée ABZ avait du potentiel, mais en pratique il s'avère complètement raté.

Atomic

Un peu de technique

Le Serious Engine utilisé par ABZ a déjà trois ans, ça doit être pour ça que le résultat est aussi moche. Si vous cherchez un shoot tactique peu gourmand techniquement, avec une gestion de groupe fluide et une bonne I.A., cherchez plutôt un Freedom Fighters d'occasion.



Aaaah au secours, il pleut du feu et l'écran devient tout rouge !

En Deux Mots

UN TACTICAL SHOOTER SANS TACTIQUE ET AUX COMBATS RATÉS. C'EST TELLEMENT LAID, LINÉAIRE, MAL FOUTU, RÉPÉTITIF ET MOU QU'ON SE SURPREND PAR MOMENTS À REGRETTER KREED. J'EN AI FINI LA MOITIÉ ET JE ME SUIS LÂCHEMENT ENFUI QUAND IL A PLANTÉ AU MILIEU D'UNE CINÉMATIQUE.

- \+ On contrôle cinq hommes
- \+ Mode coopératif
- − I.A. ridicule
- − Combats absurdes
- − Level design aberrant

4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC — INTERNET 5 — LOCAL IP/IPX 5

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **GMX Media**
DÉVELOPPEUR **Khaeon/Pays-Bas**
TEXTE **EN FRANÇAIS ILLISIBLE** ET VOIX **EN ANGLAIS**



Pour attaquer votre adversaire, placez vos troupes sur ses terres et attendez que ça se passe.

Le concept de Medieval Lords est simple : vous devez construire des villes qui subviennent aux besoins de vos petites gens. Le plus difficile consiste à leur fournir des quantités de nourriture suffisantes – les paysans de l'époque bouffent encore plus que mon chat. Cependant, pour trouver la place de construire de nouveaux champs, véritables cornes d'abondance comparés aux autres types de production, il va falloir « emprunter » les territoires proches. Évidemment, s'ils sont déjà occupés par un belliqueux voisin, vous n'avez d'autre choix que d'armer vos hommes avant de partir à la bataille, secondé par quelques engins de siège. C'est là que vous allez découvrir que votre voisinage est plein de gros lourds.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Monte Cristo/France
TEXTE ET VOIX en français

à voir sur le DVD joystick 163

Medieval Lords of the nawak

Malheureusement, tout l'aspect stratégique est survolé et le seul contrôle que vous ayez sur vos troupes consiste à les poser sur les terres ennemies. À partir de là,

Medieval Lords

SIM CITY MÉDIÉVAL STRATÉGIQUE

DEPUIS SETTLERS 4, LES « BUILDING GAMES » FAÇON SIM CITY MÉDIÉVAL MANQUENT CRUELLEMENT SUR LES ÉTAGÈRES DE NOS REVENDEURS PRÉFÉRÉS. MONTE CRISTO TENTE DE VENIR OCCUPER CETTE PLACE LIBRE AVEC MEDIEVAL LORDS.



« Dis, ton bout de terrain qui te sert à rien, là, ça t'embête si je te l'emprunte ? »



L'éditeur de cartes est plutôt bien conçu et permettra, à terme, d'échanger ses créations sur Internet.

elles perdent ou gagnent toutes seules, sans que vous puissiez intervenir d'une quelconque manière. Vraiment pénible quand on sait à quel point il est primordial de pouvoir étendre ses frontières. La campagne, orientée conquête, propose d'ailleurs huit scénarios dans ce sens et on se sent vite désemparé devant le manque de possibilités stratégiques pour mener à bien les objectifs. De son côté, la partie construction de ville est plutôt réussie, même si j'ai eu un peu de mal à comprendre de quel droit mes vassaux refusaient de payer l'impôt, sous prétexte que la cité n'était pas assez évoluée à leur goût. Bien qu'il soit possible de jouer sur des cartes personnalisées créées avec l'éditeur, on s'ennuie assez vite et on en vient à regretter de ne pas avoir un adversaire à affronter. Ce paradoxe illustre parfaitement la dualité de Medieval Lords qui se cherche sans jamais réussir à se trouver vraiment.

Bishop

Un peu de technique

Le moteur 3D affiche des graphismes mignons et cohérents. Vous pouvez même descendre la caméra au niveau du sol pour vous promener « comme si vous y étiez » dans votre petit monde. La musique, bien que correcte, devrait exaspérer vos nerfs assez rapidement. Doublez la config de base pour jouer tranquillement.

En Deux Mots

PAS TOUT À FAIT UN BUILDING GAME ET NE POSSÉDANT PAS DE VRAIE DIMENSION STRATÉGIQUE : ON NE SAIT PAS TROP COMMENT ABORDER MEDIEVAL LORDS. DU COUP, ON SE LASSE VITE DE SON MANQUE DE PROFONDEUR. DOMMAGE, L'IDÉE ÉTAIT LÀ ET LES MOINS EXIGEANTS D'ENTRE VOUS Y TROUVERONT PEUT-ÊTRE LEUR COMPTE MALGRÉ TOUT.

+ Gestion des ressources
+ Concept général
− Game design étrange
− Gestion militaire pénible
− Pathfinding pourri

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



C'est trop meugnon !!

Z'avez qu'à rentrer chez vous si vous n'êtes pas contents, bande de lourds.



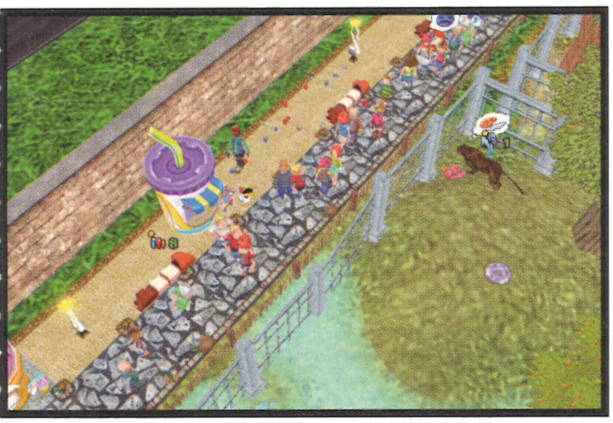
Zoo Empire

ZOO EN PIRE

ET MOI QUI PENSAIS QUE ME PERDRE DANS LE ZOO DE VINCENNES QUAND J'AVAIS HUIT ANS ÉTAIT L'UNE DES EXPÉRIENCES LES PLUS TRAUMATISANTES DE MA VIE...

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 3D 32 Mo
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE/HONG KONG
TEXTE EN FRANÇAIS
ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Le problème de l'intimité des animaux est l'un des plus obscurs et difficile à résoudre.

Un peu de technique

Dites Nobilis, que la localisation ne soit pas terminée passe encore, on est prévenu, mais que dire des crashs à répétition ? Problème réglé à la sortie ou pas ? À part ça, les visiteurs de votre zoo risquent de faire ramer la configuration minimale. Avec une bécane moyenne, aucun problème..

Gérer un zoo, c'est compliqué. Surtout quand on vous demande de vous occuper de tout ! Terrain, configuration des chemins, cages, publicité, personnel, recherche, soins, sécurité, etc. Enlight nous a concocté un petit jeu qui accroche bien, si on aime les animaux et le fric. On s'y amuse à designer entièrement des cages parfaites pour ensuite regarder s'y ébattre lions, tamanoirs, girafes et autres gorilles. Quand leur bonheur est au maximum grâce à nos soins, ils se reproduisent comme des lapins, de quoi repeupler toute l'Inde en tigres du Bengale. Mais pour soigner nos pensionnaires, faut de la thune. Et on s'en procure en rackettant les crétins de visiteurs qui ne demandent qu'à être gavés de hamburgers, de soda ou de spectacles animaliers et autres programmes culturels sur les habitudes alimentaires du Cydus Mmorpgus. Ça me débecte de transformer mon zoo en cirque pour ces abrutis, mais bon.

Personnel non qualifiable

Complexe, Zoo Empire l'est bien plus qu'on ne le souhaiterait. À la base, il suffit d'un peu de jugeote pour réussir les différents scénarios de la campagne et débloquer les animaux rares tant prisés du public. Ça doit être pour cette raison que le pathfinding et l'I.A. sont aussi à la ramasse : ça rajoute du challenge. C'est très bien de poser plein de verdure, de jouets et de gadgets dans l'enclos d'un animal pour qu'il soit heureux, mais s'il n'est pas capable de passer par-dessus un caillou ou de contourner un arbuste, alors il mérite de crever de soif. Et ce, même si le bol d'eau n'est qu'à deux mètres, juste là, au bord d'une mare dans laquelle l'assoiffé patauge depuis une heure sans réagir. Je ne parle pas des nettoyeurs qui vont se perdre dans le décor, laissant le zoo se transformer en poubelle géante. Au bout d'un moment, on ne sait plus trop pourquoi notre gestion cafouille : bugs ou mauvaises décisions ?

Mégabeurk

Comptez aussi sur une myriade de petits défauts dans le gameplay et l'interface. Rien de grave, mais un gros paquet de frustrations auraient pu être évitées. Pour le reste, ce n'est pas beaucoup mieux. Ambiance sonore basique et musique Bontempi accompagnent vos parties. Seules les nombreuses animations mettent un peu de vie dans tout ça. Quant aux graphismes, je suppose qu'il doit y avoir quelqu'un dans le monde qui les apprécie. Peut-être celui qui a choisi ce style cartoonesque vomitif ? En tout cas, il faudrait trouver cette espère rare et la mettre en cage. Vite.

Fumble

En Deux Mots

ZOO EMPIRE PROMET DE LONGUES PARTIES DE GESTION AVEC DES ANIMAUX SYMPAS, À CONDITION D'ÊTRE DALTONIEN. MAIS IL FAUDRA ATTENDRE UN ÉVENTUEL PATCH POUR EN PROFITER VRAIMENT.

+ Les animaux bien animés
+ Une gestion très complète
− I.A. et pathfinding insupportables
− Une interface perfectible
− Un peu facile

4	4	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Nitro Family

LOBOTOMIE

DANS NITRO FAMILY ON PEUT FAIRE PLEIN DE TRUCS DE OUF, C'EST TROP DE LA BALLE ! C'EST COMME SERIOUS SAM MAIS PLUS VIOLENT ET PLUS COOL ! JE SUIS TELLEMENT ENTHOUSIASTE QUE J'AI ENVIE DE DORMIR !

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis France
DÉVELOPPEUR Delphi Eye/Corée
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Je gagne des points en jonglant avec les méchants !

Groaaah, des vilains méchants ont enlevé mon bébé ! En plus le chef des méchants est le maître du monde parce qu'il fabrique une drogue qui transforme les gens en zombies, donc pour retrouver le gosse faudra buter des tas de crétins ! C'est pas grave, j'ai plein d'armes et ma femme va m'aider : elle a de très gros seins et des fois elle peut voler et lancer des bombes à fragmentation ! Je cours dans tous les sens en détruisant tout ce qui passe à ma portée ! Pendant ce temps, Maria est accrochée dans mon dos sur le porte-bagages et elle arrache la tête des passants à coups de fouet ! Des fois elle fait des trucs trop intellectuels pour moi, comme piloter un bateau, dans ces moments-là je m'occupe de la tourelle et je tire sur tout ce que je vois ! Nitro Family est super mega hypra cool alors j'écoute en permanence du rock de merde qui tourne en boucle et je déchiquette par milliers des grosses mamas mexicaines ! Je peux me battre simultanément avec un flingue dans chaque main, mitrailleuse, shotgun ou RPG ! C'est moi que je choisis quoi je veux, par exemple roquettes à gauche et chevrotine à droite ! Mais en fait ça sert un peu à rien vu que ces deux armes s'emploient de façon très différente ! Du coup en pratique je préfère avoir le même gun de chaque côté pour faire des doubles tirs et je change de paire en fonction du contexte ! Question puissance de feu c'est beaucoup plus efficace que d'inventer des combos débiles !!!



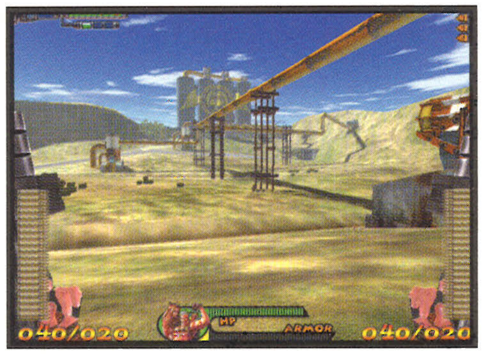
C'est parfois un peu le bordel à l'écran !

POINT D'EXCLAMATION !!!

Oulà, calmos. Nitro Family essaye tellement d'être « djeunz » qu'à force d'y jouer ça fait écrire comme un épileptique. Tiens, j'allais oublier de parler des plus grosses armes du jeu, inutilisables en même temps qu'une autre, mais qui ne sont pas très efficaces. En plus pour les obtenir, faut les acheter et pour ça je dois tuer des gens de façon cool, par exemple en les faisant voler dans les airs à coups de fusil à pompe. Ça a l'air marrant au début mais en fait c'est trop facile et vite naze. Un peu comme les passages où je dois sauter sur des plates-formes à la con, ça gave vite. Quand je fais exploser plein de trucs j'ai une barre qui se remplit dans un coin de l'écran, dès qu'elle est pleine je passe en mode Extasy (un bullet time à la Max Payne). Je vois tout au ralenti et le rock pourri qui me cassait les oreilles est remplacé par de la musique classique. Et ça c'est bien. En revanche, y a une espèce de retard dans mes tirs et ça me gêne pour viser, ça c'est nul. Mais sinon c'est trop génial hein ! Des fois je tue des poulets, et aussi des Vietnamiens ! D'autres fois je rencontre un gros boss, mais comme y a très peu de retour visuel ou sonore quand je lui tire dessus je sais pas vraiment si je lui fais du mal ! Le mieux c'est encore de le coincer dans un élément de décor, de me coller juste devant lui et de lui vider tous mes flingues dans le corps à bout portant ! Je m'emmerde un peu et je préférerais jouer à Painkiller !

Atomic





Le Serious Engine permet d'afficher des extérieurs vastes et moches !

Un peu de technique

Le moteur graphique de Serious Sam est vraiment vieux et très laid, heureusement il tourne relativement bien même sur une vieille carcasse.

En Deux Mots

Nitro Family est un Painkiller du pauvre. Il essaye désespérément d'être cool mais il est techniquement pourri et vite gonflant. À réserver à ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter une bécane assez puissante pour faire tourner les jeux modernes.

- + Plein de trucs à démolir !
- + Mode coopératif !
- − C'est pas beau !
- − On s'emmerde !
- − Heureusement c'est vite fini !

Note	
4	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT

Depuis la bêta, Kult possédait un capital sympathie que je ne nierai pas. Notamment de par son scénario solide et son héroïne. Pas du point de vue physique non, sa modélisation en 3D n'étant pas du tout sexy, mais plutôt pour son caractère très avenant. Cette fille, magicienne au potentiel énorme et jeune membre de l'Inquisition anti-religion, est prétentieuse, vénale, effrontée et sarcastique. Une perle. Sa quête pour retrouver et détruire l'épée Déicide va lui faire découvrir des points de vue beaucoup moins manichéens que le sien, même au sein de son ordre. Les occasions de répliques cinglantes ne sont pas ratées ! L'histoire de Kult est assez complexe et prenante. Elle est basée sur des relations houleuses, genre trahisons entre membres de mêmes familles ou de factions opposées. Et vice versa. Heureusement, l'univers du jeu est cohérent et bien présenté, ce qui facilite grandement la compréhension.

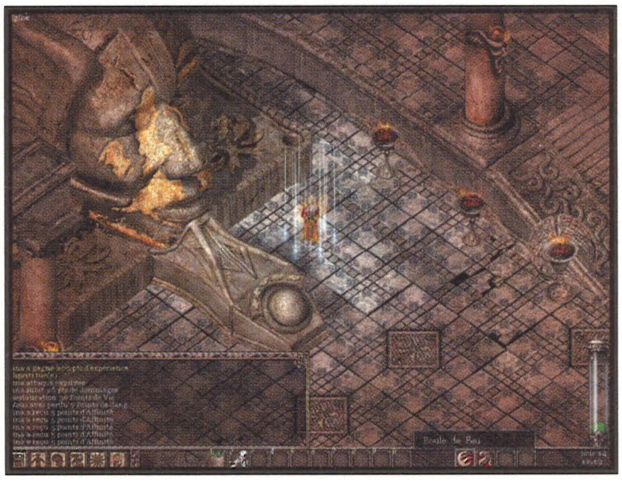
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR 3D People/Slovaquie
TEXTE ET VOIX en français



Passer du monde des songes au monde réel et inversement devient une seconde habitude. Il ne faut rien rater.

AH LÀ LÀ, PAS FACILE CE TEST. REGARDEZ LES NOTES, CE N'EST PAS SOUVENT QUE L'ON TROUVE CETTE CONFIGURATION. C'EST PARCE QUE KULT A SU FAIRE VIBRER UNE OU DEUX CORDES SENSIBLES DE MON ÂME, PENDANT QU'IL EN TRANCHAIT UNE VINGTAINE D'AUTRES À LA SCIE SAUTEUSE.



L'environnement est parfois joli, mais plus souvent morne et sans saveur.

Kult Heretic Kingdoms

LIONHEART EN MIEUX

Il y a de l'idée

Les mécanismes du jeu sont tout aussi originaux. Les combats temps réel apportent leur moisson d'expérience et vont permettre à la magicienne d'activer ses pouvoirs. Ceux-ci sont gagnés en s'accoupl… en s'accordant avec son équipement. Chaque nouveau bouclier, casque, arme, etc. peut abriter une « affinité » à enclencher. Cette magie est alors utilisée sous forme d'attaques élémentaires pures ou à travers les armes de distance ou de corps à corps. Mais attention, le nombre d'effets additionnés est limité, il faudra donc se faire une petite sélection, qui sera configurable selon ses besoins après une bonne nuit de repos. Ce système intéressant est couplé à quelques éléments bien pensés, qui changent de l'envahissant D20 de Donjons et Dragons. Kult s'aborde donc avec curiosité et enthousiasme.

Arrêtez le shareware les gars

Mais voilà, on se rend vite compte que le jeu n'est pas assez abouti. Le système est tout de même simpliste et le gameplay qui en découle est une sorte de mini-Diablo bourrin et facile. À part le combat et l'histoire qui avance quasiment toute seule, le jeu est plutôt vide. L'équipement n'est pas suffisant, les monstres pas assez variés et l'interactivité trop restreinte. Ajoutez à cela une réalisation bien en deçà des productions actuelles, avec son lot de bugs graphiques, ses chargements trop longs, son look dépassé, etc. Cela fait pas mal de boulets à se traîner… Cependant, n'oubliez pas ce jeu si jamais il sort en budget un jour. En attendant, j'aimerais qu'une grosse boîte rachète 3D People et leur file plein de thunes pour leur prochain titre, car ces gens-là ont de bonnes idées et du potentiel !

Fumble

Un peu de technique

Les animations d'ambiance, les effets météo et les vagues d'ennemis nécessiteront peut-être une bécane un peu plus balèze que la config. mini. Mais Kult n'a probablement jamais été optimisé de toute façon.



Les non-humanoïdes peuvent aussi être pacifiques, tout dépend des tribus. Renseignez-vous avant de frapper.

En Deux Mots

Si vous êtes riche, vieux fan de RPG et que le temps réel à la Diablo ne vous dérange pas, vous ne regretterez pas l'achat de Kult : Heretic Kingdoms. Sinon oubliez.

+ Le scénario
+ Les dialogues assez fendards
+ Le système de jeu original
- Pas assez de contenu
- Réalisation du XX[e] siècle
- Gameplay trop simple

3 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

test test test test test test

TOUT PUBLIC · INTERNET 12 · LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 3D 32MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA SPORTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS



Jeu de main, jeu de vilain !

NHL 2005

PATINAGE ARTISTIQUE

BIENVENUE DANS UN MONDE DE BRUTES OÙ VOUS SEREZ À PEINE MIEUX CONSIDÉRÉ QU'UN BOUT DE VIANDE LANCÉ DANS UN ENCLOS REMPLIS DE BERGERS ALLEMANDS À LA DIÈTE DEPUIS QUINZE JOURS. LE HOCKEY N'EST DÉFINITIVEMENT PAS UN SPORT DE DOUILLETS.

Je suis prêt à parier mes cornes de caribou qu'il y a plus de fans du jeu NHL que de véritables mordus de hockey en France. Chez EA Sports, on a su simplifier ce sport aux règles parfois compliquées pour le rendre accessible au grand public. L'intérêt pour les novices sera dans un premier temps de massacrer ses adversaires à coup de crosse avant de réellement s'intéresser au match. Les vrais amateurs de palets y trouveront heureusement aussi leur compte grâce à un gameplay très réaliste qui nécessitera rapidement quelques connaissances tactiques pour remporter ses matchs. Dès qu'on élève le niveau de jeu, cela devient même indispensable tant l'I.A. des défenses est bien foutue. Va falloir travailler vos slaps shots à l'entraînement parce que les gardiens sont de véritables murs. Heureusement, des nouvelles possibilités tactiques nous sont offertes comme choisir le placement sur les face-off (engagements) ou le « Open Ice control » qui permet de laisser au CPU le soin de remonter le puck (le fameux palet) pendant que vous faites un appel. On regrette tout de même un arbitrage mal dosé : il passe du trop permissif, où il est possible de dérouler tous les tocards d'en face sans problème, au super répressif option maton avec « la prison pour tous » comme thème central. C'est marrant 30 secondes mais jouer à 3 contre 3 c'est pas génial.

Le 1er beat them all sur glace

Mais cela vaut-il vraiment le coup d'aller en taule ? Bien sûr, le crime paye ! De toute façon, impossible de ne pas jouer le barbare de temps à autre. Les contacts sont l'essence même de ce sport et là, vous en aurez pour votre argent. Des tas d'animations lors de collisions, accrochages et autres chutes ont été rajoutées. Le tout, assisté d'un public survolté et entièrement en 3D pour le côté show à la ricaine. Les bastons sont du coup phénoménales, le must étant l'affrontement de gardiens façon « viens pas polluer mon coin de glace ». De nouveaux modes de jeu font leur apparition comme le Free for all, sorte de chacun pour sa poire sauce arcade. La Coupe du monde est aussi présente, les phases finales se déroulaient d'ailleurs aux États-Unis et au Canada du 30 août au 14 septembre. Aux dernières nouvelles, le pays à la feuille d'érable était opposé à la Finlande en finale (match pas encore disputé à l'heure où j'écris). La présence des ligues suédoise, allemande et finlandaise est plutôt inespérée. Un mode Carrière plus étoffé comme chaque année et la possibilité d'évoluer online viennent compléter cette mouture 2005 plus que plaisante.

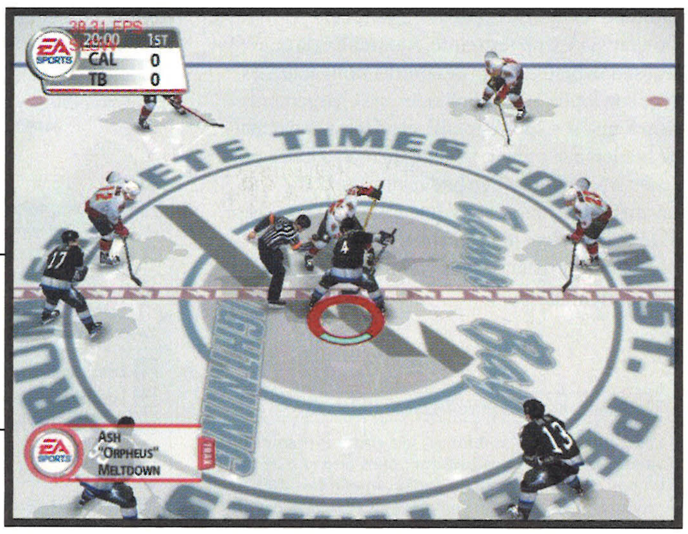
Naz Drowie



Monte sur mon dos, je t'emmène faire un tour.

Un peu de technique

Malgré un public tout en 3D, le jeu n'est pas trop gourmand. Il est donc accessible aux possesseurs de configurations âgées.



Des nouvelles stratégies sont applicables lors des mises au jeu.

En Deux Mots

DES NOUVEAUTÉS QUI PLAIRONT À LA FOIS AUX JOUEURS CONFIRMÉS ET AUX ADEPTES DU CROCHET DU DROIT. LE PARFAIT COMPROMIS ENTRE RÉALISME ET FUN VIDÉOLUDIQUE. CARRÉMENT JOUISSIF EN MULTIJOUEUR, VOUS N'AVEZ PLUS QU'À AFFÛTER VOS LAMES ET CHOISIR VOS CIBLES FAVORITES. EH OUI, LA MÉCHANCETÉ GRATUITE PROVOQUE PARFOIS DU PLAISIR. ÇA FAIT FROID DANS LE DOS...

- **+** Les collisions très bien gérées
- **+** Ça castagne dans tous les sens
- **+** Panoplie tactique enrichie
- **–** Arbitrage sans juste milieu malgré les réglages possibles
- **–** Assez difficile à maîtriser pleinement

Note	
TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	8

Aller hop, on prend le petit chemin sur la gauche et on va visiter le château au fond, ça à l'air sympa.



Xpand Rally

COURSE

DANS LA CATÉGORIE DES JEUX DE RALLYE, ON PEUT DIRE QUE COLIN MCRAE ET RICHARD BURNS SE DISPUTENT LA PLUS BELLE PLACE DU PODIUM. ÇA PARAÎT D'AILLEURS IMPOSSIBLE DE VENIR LES DÉTRÔNER. POURTANT, XPAND RALLY N'A RIEN À ENVIER À CES DEUX FIGURES EMBLÉMATIQUES, BIEN AU CONTRAIRE.

Outre le fait de posséder un rendu visuel étonnant (effets d'ombre et de lumière, superbes modèles de véhicules, environnement bluffant...), Xpand Rally dispose d'un moteur physique impressionnant. Chaque élément du décor influe sur les dégâts infligés au véhicule. Le moindre impact est géré et joue sur le comportement de la voiture ainsi que sur son aspect visuel. De la simple peinture rayée à la roue voilée, quasiment tout peut être endommagé.
Les développeurs ont même poussé le vice à ce que les chocs blessent le pilote. La première fois ça surprend : mon pare-brise éclate côté conducteur après un malheureux accident contre une rambarde. Un peu de verre brisé ça n'a jamais empêché de rouler, mais c'était sans compter la fragilité du conducteur. Un joli message m'indique que je dois me retirer de la course car le pilote n'est plus en état de continuer. Dans ces cas-là, on apprend vite qu'il vaut mieux percuter un panneau de signalisation que heurter un muret en béton. Ça paraît logique dans l'absolu, mais qui ne s'est jamais servi d'un mur en plein virage pour ralentir sa course et repartir de plus belle ? Ici, c'est quelque chose qu'il vaut mieux éviter. De plus, les aberrations comme une simple barrière en bois qui arrête net votre bolide sont quasiment inexistantes.



Nouveau crash-test : le rocher contre la voiture ! Résultat, la pierre gagne contre la taule. On en apprend des choses dans les jeux de rallye.

Elle a tout d'une grande

Au niveau de la conduite, la voiture réagit au doigt et à l'œil. Quand on tourne le volant, on sent vraiment que ce sont les roues qui dirigent le véhicule et non pas qu'il pivote sur un axe central comme c'est le cas dans Colin McRae. Une fois qu'on a compris le truc, on s'éclate. Le comportement de la voiture sur les diverses surfaces est plutôt bien marqué. À tel point qu'il faut un temps d'adaptation lorsque l'on passe d'un chemin poussiéreux à du bitume. Côté durée de vie, Xpand Rally n'a pas à rougir face à ses concurrents. Le mode Championnat s'avère très complet. On démarre avec un capital de base permettant de se procurer son premier bolide. Par la suite, il faut remporter des victoires afin d'acquérir un petit pécule nécessaire à l'achat de nouvelles pièces détachées. Sachant qu'il en existe plus de 700, ça laisse du choix. On se surprend donc à recommencer les mêmes courses pour gagner de l'argent et investir dans un nouveau turbo, des amortisseurs ou changer carrément de concessionnaire (le jeu propose plus de 35 voitures différentes). Le mode multijoueur s'avère également fun et permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Un des gros points noirs de ce titre est le manque d'une licence officielle pour les voitures et les circuits. Mais la présence d'un éditeur de map et de skin devrait remédier à ça. Décidément, Xpand Rally est une très bonne surprise qui devrait ravir bon nombre d'amateurs du genre.

Cyd

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Techland/Pologne
TEXTE ET VOIX en français



Mon nouveau pare-chocs de fortune s'avère plutôt efficace. Reste à l'essayer contre un mur.

Un peu de technique

Xpand Rally n'a pas à rougir de son moteur graphique même face à un Colin McRae 2005. Pour apprécier pleinement tous les détails, il faut posséder un PC équipé d'un CPU 2,5 GHz et de 512 Mo de Ram.

En Deux Mots

Très complet et visuellement impeccable, Xpand Rally a tout pour plaire pour peu qu'on ne soit pas un mordu de simulation. Si c'est le cas, optez plutôt pour Richard Burns Rally.

- \+ Moteur physique
- \+ Gestion de blessures du pilote
- \+ Éditeur de maps
- − Pas de licence officielle

TECHNIQUE 7
ARTISTIQUE 8
INTÉRÊT 7



Avec la profondeur de champ et le relief, Besieger avait pourtant une belle trogne. Dommage.

Besieger

DISPERSION DE TROUPES

COOL, UN PETIT JEU DE STRATÉGIE MIGNON, AVEC DES VIKINGS ET DES BARBARES ET TOUT PLEIN DE BESTIOLES MYTHOLOGIQUES. C'EST QU'IL M'A L'AIR COMPLET EN PLUS, AVEC TOUS SES PETITS BÂTIMENTS ET SES BONSHOMMES. QU'EST-CE QUI POURRAIT BIEN ALLER DE TRAVERS ?

La campagne solo de Besieger raconte la guerre rageuse entre les Cimmériens et les Vikings. Korin, le roi des Cimmériens (non pas Conan, Korin, son frère jumeau caché) part un jour chercher une épée légendaire en laissant les clés du trône à sa sœur Mara. Mauvaise idée, car Mara est une démonophile aggravée, ce qui n'est pas très sérieux, sauf quand on veut voler le pouvoir et écraser le peuple. Ce qu'elle fait. Les Vikings, qui habitent sur le palier, commencent à s'inquiéter des multiples teufs technos jusqu'à six heures du mat de leur nouvelle voisine et décident d'envoyer un héros, vous, à la recherche du marteau de Thor, pour cogner contre le mur. Malheureusement, à peine parti, le plafond s'écroule sur votre royaume. Avec une poignée de Berserkers, vous devrez combattre les assureurs pour venger votre peuple.

Seul un village résiste encore...

Rassurez-vous, vous obtenez rapidement du renfort et bientôt, vous voilà à construire des avant-postes, avant d'assiéger les villes ennemies pour les piquer. Le principe est simple et se base sur deux éléments de gameplay. D'abord la construction, qui nécessite trois ressources : le bois, la pierre et le métal. Les ouvriers bâtissent des maisons en nombre limité, d'où sortent d'autres ouvriers, qui à leur tour s'occupent des éléments offensifs et défensifs. Ce boulot d'assemblage de remparts, de portes et de tours de guet est des plus sympathiques. À cela s'ajoute la gestion de son capital humain pour garder quelques ouvriers aux ressources tout en créant des unités avec les autres. Si celles-ci se font tuer, d'autres ouvriers sont créés automatiquement, ce n'est pas un problème. En revanche, si vos mines, ou la forêt aux alentours, s'épuisent, c'est mal barré. Il faut donc agir vite et bien pour remplir les objectifs sans gaspillage. Que du classique, mais les mécanismes semblent fonctionner.

Un peu de technique

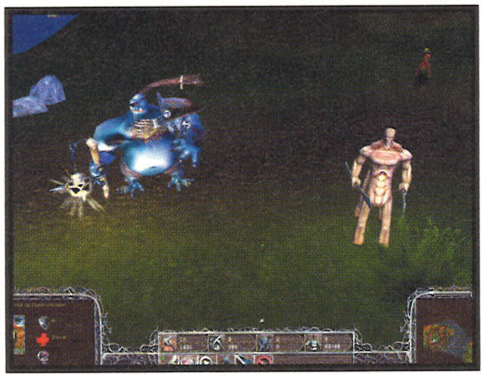
Ce jeu aurait une ou deux fuites de mémoire que ça ne m'étonnerait pas. Et côté multijoueur, c'est la dèche : aucun portail n'est prévu pour trouver des serveurs. Boh de toute façon...



Un village Cimmérien. La campagne vous mettra aussi aux commandes de Korin et ses alliés de retour de leur pique-nique.

TOUT PUBLIC — INTERNET 9 — LOCAL IP/IPX 9

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR Primal Software/Russie
TEXTE ET VOIX en français



Ça a l'air bien non ?

Pour les dingues de microgestion, oui ça aurait pu être pas mal. Avec la pause, on peut prendre son temps et oublier le manque d'automatisation de certaines tâches. Ce n'est pas ça le pire. Non le pire, c'est que les soldats forment une bande de décérébrés inaptes et abrutis. Dans la réalité, c'est normal, mais dans un jeu, ça fout tout le gameplay en l'air. Impossible d'élaborer une seule attaque un peu complexe. À moins de les prendre un par un par la main jusqu'à l'ennemi. Les ordres et les formations sont rarement respectés, surtout à cause de la place que prend sur le terrain la moindre petite escouade de mongols. Ils se tiennent tous à dix mètres minimum l'un de l'autre. Ils puent ou quoi ? Si vous êtes d'une patience inégalée, vous tiendrez le choc contre Besieger. Moi, pas.

Fumble

En Deux Mots

Besieger aurait pu séduire les fans de RTS qui ne possèdent pas la bécane nécessaire aux gros hits récents du genre. Malheureusement, le gameplay ne fournit pas deux éléments clés à son succès. Débile.

- \+ Le background mythologique
- \+ La mise en scène de la campagne
- − Pathfinding catastrophique
- − I.A. inexistante

Note	
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

Même les héros qui ont deux de Q.I. peuvent réaliser des actions simples. Comme tirer sur une chaine pour activer un mécanisme.



Une lettre et un billet de train comme seuls indices, c'est léger mais suffisant pour partir à l'aventure. Surtout lorsqu'il s'agit de retrouver son frangin qui n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs années. La vie aurait pu être paisible et simple, si votre curieux de frère, archéologue de son état, ne s'était pas mis quelques entités non fréquentables à dos à cause de ses recherches. Du coup, vous allez rapidement devenir le pantin d'un ange manipulateur aux propos énigmatiques. Il vous trimballera dans divers mondes parallèles en vous faisant miroiter les retrouvailles avec votre frangin. Derrière ce scénario, prétexte à trucider du zombie, Shade se veut être un Tomb Raider-like plutôt sympathique. Le héros se déplace en vue à la troisième personne et exécute différents mouvements comme s'accrocher aux corniches, se suspendre à des cordes… Une brève pression sur la molette de la souris permet de passer de la marche au sprint, très utile pour se sortir



Allez vieux, tu peux le faire et surtout ne regarde pas en bas.

VIVRE UNE AVENTURE UNIQUE DANS LAQUELLE INDIANA JONES AURAIT TROQUÉ SON FOUET CONTRE UNE ÉPÉE ET SES VANNES CINGLANTES CONTRE UN HUMOUR PAS DRÔLE, ÇA NE VOUS TENTE PAS ?

Shade Wrath of Angels

ACTION/AVENTURE

de situations délicates. Le personnage se contrôle plutôt bien et aucun problème majeur n'est à noter lors des phases d'action, si ce n'est la confusion lors des combats. On a du mal à gérer les distances et malgré la possibilité d'apprendre des techniques différentes tout au long de l'aventure, la méthode basique de la contre-attaque est trop souvent utilisée. Certes, il est possible de faire appel à un serviteur démon pour égayer son quotidien mais ses actions se limitent bien souvent à cramer quelques créatures et déplacer des caisses. Ceci permet au héros d'atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles. Visuellement Shade ne fait pas dans l'exceptionnel. L'ensemble reste plus que correct et l'atmosphère film d'horreur est plutôt bien rendue. Ça manque quand même sérieusement d'effets spéciaux supplémentaires et une ambiance sonore plus poussée n'aurait pas été de refus pour que l'immersion soit totale. On regrette également les animations assez grotesques du héros. Le voir sauter et combattre à mains nues équivaut à placer Bourvil dans Evil Dead. Ridicule ! Shade n'en reste pas moins un titre agréable qui ne marquera clairement pas les esprits mais qui reste plaisant à jouer.

Cyd

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram
ÉDITEUR SG Diffusion
DÉVELOPPEUR Black Element Software/ République tchèque
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Le moteur de Shade ne devrait pas mettre votre PC à terre pour peu que vous possédiez un CPU 1,8 GHz et 256 Mo de Ram. Ce qui évitera de voir des zombies, déjà très lents, tourner au ralenti.



Des points de sauvegarde sont éparpillés dans le monde. Vu la linéarité du titre, ça serait difficile de passer à côté.

En Deux Mots

Shade s'avère être un jeu d'action/aventure sans prétention qui n'en est pas moins agréable. Les accrocs au genre s'amuseront sûrement quelques heures, en appréciant son ambiance très survival horror.

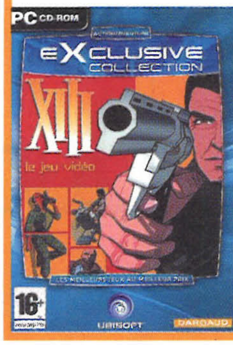
+ Bonne prise en main
- L'animation du héros
- Aventure linéaire
- Actions répétitives

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

par Bishop

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

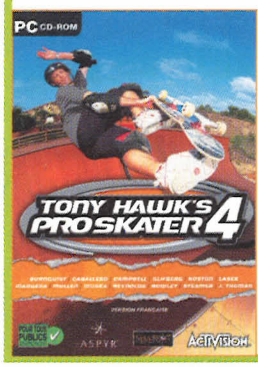
XIII



Genre : FPS
Infos : 15 euros — CPU 700 MHz + 128 Mo de Ram + Carte graphique 32 Mo — Collection Exclusive d'Ubi Soft
Note : 8/10 dans Joystick N°153

Adapté de la bande dessinée du même nom, XIII vous met dans la peau d'un amnésique, manifestement impliqué d'une manière ou d'une autre dans l'assassinat du président des États-Unis. L'ambiance est aussi sympa que celle de la version papier, encore plus accentuée par l'utilisation du cell shading En dehors de son mode multijoueur un peu mou du genou et d'une intelligence artificielle parfois du même acabit, XIII ne possède que des qualités et vous fera vivre une aventure différente de ce que vous avez pu essayer jusque-là.

Tony Hawk's Pro Skater 4s



Genre : Planche à roulettes
Infos : 14,90 euros — CPU 800 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo — Nobilis
Note : Non testé

Pour des raisons étranges impliquant un trou noir, deux loutres et une civilisation extraterrestre aujourd'hui disparue, Tony Hawk's Pro Skater 4 n'a jamais été testé dans Joy. Dommage pourtant, car c'est une référence des jeux de skate. Ce nouvel opus reste dans la même lignée que ses prédécesseurs, basé sur la maîtrise de votre planche pour débloquer des bonus et en tirer le maximum de plaisir. THPS4 propose également des niveaux plus vastes et mieux pensés.

Conflict Desert Storm 2



Genre : Action
Infos : 15 euros — CPU 800 MHz + 64 Mo de Ram — Collection Premier d'Eidos
Note : 7/10 dans Joystick N°152

Pas de subtilité, peu de finesse, Conflict Desert Storm 2 est résolument orienté action. Rassurez-vous, si vous êtes en mal d'infiltration vous pourrez quand même faire quelques frags au couteau. L'armement est varié et les possibilités tactiques étonnamment nombreuses. Le moteur un peu poussif propose même de piloter des véhicules. Ses plus gros défauts sont d'être peu court et de ne pas offrir d'option multijoueur, sinon, c'est plaisant à jouer.

Beyond Good & Evil



Genre : Aventure/Action
Infos : 15 euros — CPU 1,4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte graphique 64 Mo — Collection Exclusive d'Ubi Soft
Note : 8/10 dans Joystick N°154

Beyond Good and Evil fait partie de ces jeux dont l'univers féerique laissera probablement une empreinte dans le cœur des joueurs, au même titre que Little Big Adventure ou Flashback. Ce jeu d'aventure plein de poésie vous fera libérer une jolie petite planète de l'emprise maléfique de vilains extraterrestres. Le gameplay est varié et la durée de vie est plus que respectable. Un jeu auquel il faut avoir joué une fois dans sa vie, ne serait-ce que pour la culture vidéoludique que tout joueur normalement constitué se doit d'avoir.

BUDGET

Quoi de Neuf

par Caféine

Creative Labs Zen Touch

Bon ça se confirme, il faut brûler tous les développeurs de chez Creative Labs. Tous. C'est pas permis de rater un produit pareil. Ce lecteur de MP3 équipé d'un disque dur de 20 Go souffre de la comparaison avec le iAudio M3 de Cowon, certes, mais laissez-moi vous expliquer en détails les frustrations que provoque ce Zen Touch. Au déballage, très bon feeling : un peu gros mais construction exemplaire, impression de robustesse, écouteurs livrés en standard très satisfaisants (c'est suffisamment rare pour être noté). Premier point négatif, la barre de scrolling sensitive au centre. Sur l'iPod c'est une bonne idée parce que justement c'est un cercle, on peut scroller sans fin, sans lever le doigt, avec précision et le bouton de validation est idéalement placé. La sensibilité trop grande et l'obligation de faire des allers et retours sur cette barre rend l'utilisation du Zen Touch calamiteuse, surtout que le positionnement des boutons autour nécessite de la mémoire là où l'iPod s'utilise avec une simplicité déconcertante. Bon, au pire, on doit pouvoir s'y faire, surtout en mettant au minimum la sensibilité de la chose. Passons au branchement de la bête (en USB2). Tiens, il ne se passe rien. Oh les lourds. Il faut un driver. En 2004, sur un lecteur comme ça, les ingénieurs de Creative Labs n'ont toujours pas pigé comment faire un produit sans driver. Mon dieu… O.K., j'installe. Je peux gérer mes fichiers aux formats MP3 et WMA, ouf. Et c'est tout. C'est réellement tout : pas de mode disque dur, pas d'OGG, etc. Seule solution, prier pour qu'un nouveau firmware corrige le tir et s'affranchisse au passage du driver. À ce stade, je suis déjà très déçu et ce n'est pas l'interface intégrée qui va me consoler. Ça s'utilise presque à une main, mais la navigation reste encore largement perfectible. Sauvé des eaux par une autonomie hors norme (24 heures !), un prix



attractif et une qualité sonore qui doit être parmi les meilleures que je connaisse sur un baladeur de ce type, je me vois difficilement conseiller ce produit alors qu'en face on trouve mieux sur tous les plans ou presque. En plus, ce Zen Touch est livré sans télécommande et souffre d'un taux de transfert asthmatique qui plafonne à 2,8 Mo/s de moyenne. Désolant. Même si c'est de loin leur meilleur baladeur avec disque dur, Creative aurait pu sortir un produit tellement mieux avec un tout petit peu plus de travail que c'en est réellement frustrant. Same player shoot again…

Fabricant : Creative Labs
Site Web : **www.nomadworld.com/**
Prix : environ 300 euros TTC

Logitech MX 1000 Laser

Faisons court : cette souris sans fil est peut-être un peu chère, mais elle écrase toute la concurrence. Ses deux défauts : son prix et son ergonomie, qui la réserve aux droitiers. Pour le reste, c'est du tout bon : batteries intégrées lithium-ion à l'autonomie de folie (plusieurs semaines entre chaque charge !), précision redoutable grâce à son tout nouveau procédé de capture laser qui enterre les « anciens » systèmes à base de LED rouge (et qui fonctionne sur toutes les surfaces) sans oublier un protocole de transmission radio ultra rapide qui permet de survivre même dans les pires des FPS. Les plus exigeants la trouveront un peu lourde pour les jeux rapides. Le nouveau design des boutons est impeccable, la roulette permet maintenant de scroller horizontalement et l'indicateur de charge est directement sur la souris. Restent certains problèmes bizarres côté drivers genre le bouton « précédent » qui ne passe pas sous Firefox. Pour être honnête, c'est toujours le même souci avec les mulots Logitech et j'espère qu'un jour ils arriveront à faire un driver à la hauteur de leur hardware.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.com**
Prix : environ 80 euros TTC

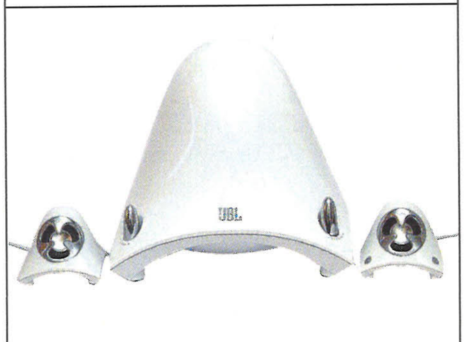


Cowon iAudio M3

Oui je sais, encore un lecteur MP3 avec disque dur de 20 Go. Mais attention, là on tient un client sérieux. Il dispose d'un look classe, très inspiré des lecteurs haut de gamme de MiniDisc, avec ENFIN une télécommande à cristaux liquides rétro-éclairée en série. C'est le seul modèle que je connaisse avec le iRiver haut de gamme qui soit équipé de cet accessoire pourtant indispensable. Il est livré avec un adaptateur où se branchent l'alimentation et le câble USB2 et qui dispose aussi d'une entrée et d'une sortie lignes. Une station d'accueil est aussi disponible en option. Comme en plus il est capable de recevoir la radio et de servir de disque dur externe, il a le potentiel pour devenir le complément audio idéal de votre machine. Avec un poids de 136 grammes (batteries incluses), il se glisse partout et je ne connais pas de modèle avec disque dur plus léger. Ça ne l'empêche pas de pouvoir tenir 14 heures en lecture (O.K., j'avoue ça je n'ai pas eu le temps de vérifier). Encore plus intéressant, il reconnaît un nombre impressionnant de formats : OGG, MP3, WMA, WAV et ASF. En prime il sait enregistrer tout seul la radio quand vous l'écoutez, encoder un morceau par son entrée ligne et servir de dictaphone. Ce modèle fait plus que concurrencer l'iPod, il l'écrase côté fonctionnalités et ce malgré une interface pas franchement intuitive, de toute façon largement compensée par toutes les fonctions disponibles. En plus, la bestiole fonctionne sans problèmes sous Linux ou Mac OS (pas de drivers, glisser/déposer direct des morceaux sur son disque dur, mais du coup les tags MP3 ne sont pas très utiles). Garanti deux ans et livré avec le logiciel Jet Audio pour gérer ses musiques, cet iAudio M3 est vraiment ultra séduisant. À condition de changer les écouteurs livrés en standard pour un modèle plus en rapport avec la qualité de ce produit, je ne vois pas comment vous pourriez être déçus par la bête. Dernier détail, les taux de transfert USB2 sont les plus hallucinants que j'aie jamais vus : 8,5 Mo/s de moyenne, soit 300 Mo transférés en à peine plus de trente secondes. Sont forts ces Coréens.

FABRICANT : COWON
SITE WEB : **HTTP://ENG.IAUDIO.COM**
PRIX : ENVIRON 400 EUROS TTC





JBL Creature II

Ce système son 2.1 au design original souffre d'un problème commun à tous les ensembles du même genre : avec des satellites équipés d'un simple tweeter, c'est le caisson de basse qui se tape tout le boulot pour donner un peu de corps à votre musique. Vu que le bloc d'alimentation est plus lourd que le caisson en question (prévu pour être sur le bureau et non pas en dessous), le résultat est assez moyen. Cara Dillon, Gemma Hayes ou Diana Krall donnent un peu l'impression de chanter depuis votre baignoire. Inutile de se mentir, ce kit est surtout destiné à ceux qui privilégient (vraiment) le look à la qualité sonore et qui sont prêts à dépenser plus pour ça.

FABRICANT : JBL
SITE WEB : : **WWW.HARMAN-MULTIMEDIA.COM**
PRIX : ENVIRON 110 EUROS TTC

DES UTILITAIRES À LA MODE

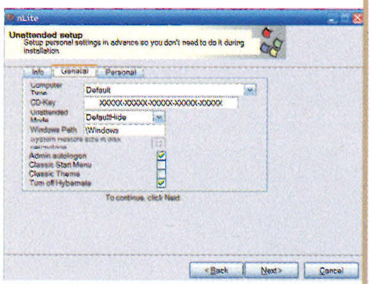
PAR C_WIZ

J'ai décidé pour ce numéro d'octobre de prendre une bonne résolution. Vu que Caféine m'a piqué la place de porte-parole d'Apple maintenant qu'il dispose de la panoplie complète du fan de Steve Jobs, j'ai décidé de ne pas vous parler d'iTunes dans ce numéro. Rah, mince, trop tard...

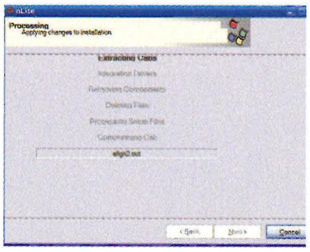
nLite

À chaque version de Windows, Microsoft nous rajoute un tas de logiciels additionnels qui ne nous intéressent pas forcément. Quel vrai joueur a besoin du Flipper en 3D de Redmond alors qu'il existe de parfaits émulateurs de tables réalistes ? Hein, je vous le demande. On pourrait en dire autant de certains autres composants comme Outlook Express, Windows Media Player (non, je ne dirai rien), MSN, j'en passe et des meilleurs. Sans oublier la palanquée de services que vous avez la flemme de désactiver à chaque réinstallation. nLite vient à la rescousse en nous proposant un écrémeur de Windows.
Il permet par le biais de quelques clics de supprimer les logiciels dont on ne sait que faire. Il est même ensuite possible de recréer un CD-Rom contenant la version décapitée. Où est l'intérêt, me demanderez-vous, à l'heure où l'espace disques durs se compte en centaines de Go ? En réduisant le nombre de choses inutiles qui se passent à l'installation, nLite accélère drastiquement la procédure. On peut descendre sous la barre des quinze minutes clefs en main, impressionnant et pratique quand on fait des installations à la chaîne, ou que l'on réinstalle souvent pour cause de plantages.

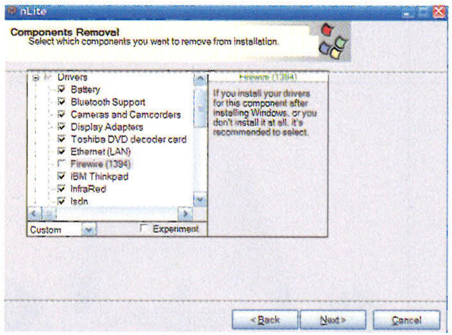
- **VERSION : 0.98.8**
- **ÉDITEUR : Dino Nuhagic**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://nuhi.msfn.org/**



Marre de taper votre clef Windows ? Rentrez-la sur le CD !



Ça travaille, l'opération prend près d'une demi-heure.

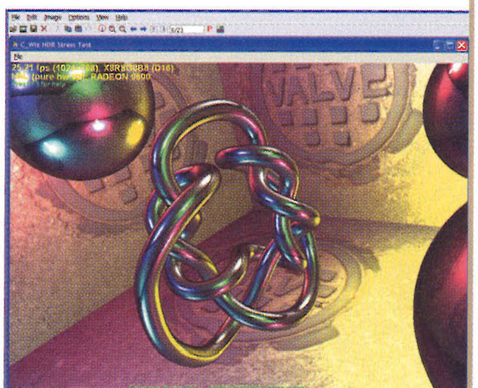


On peut virer les drivers inutiles. Rien que ça permet de gagner quelques bonnes minutes de détection.

IrfanView

- **VERSION : 3.92**
- **ÉDITEUR : Jajce**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.irfanview.com**

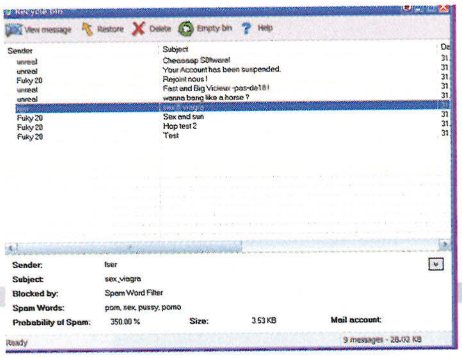
Trouver une bonne visionneuse d'images sous Windows n'est pas évident. Certes il y a l'indéboulonnable ACDSee avec sa version 6 payante dont les fonctionnalités ont un peu tendance à dégouliner de partout, et sa version « Classic», plus simple mais toujours aussi payante. Les alternatives gratuites sont décidément moins nombreuses que les iPod à la rédac et l'outil intégré à Windows XP ne fera pas longtemps illusion chez les amateurs de belles images. On oublierait presque cette antiquité d'IrfanView, une visionneuse gratuite qui supporte les formats les plus introuvables. Son interface vieillotte trahit un peu ses origines : elle est avec nous depuis le temps reculé où Windows 3.11 était encore à la mode et les applications 32 bits le dernier truc branché. Les icônes n'ont pas changé, ce qui donne un bel aspect kitsch au tout. Il remplit cependant les tâches essentielles, à savoir visualiser les images (vite) et savoir parcourir les dossiers (pas trop lentement). Quelques petites fonctionnalités de conversion viennent même compléter le tout. Rapide et compact, il est un bon compromis pour ceux qui ne supportent pas le manque de convivialité de l'outil intégré à Windows XP et qui ne savent que faire des fonctionnalités avancées des dernières moutures d'ACDSee. Le tout gratuitement, il ne faut pas se mentir, c'est surtout pour ça qu'on l'aime.



Admirez le talent artistique de l'auteur pour les icônes. Heureusement pour lui qu'il programme bien.



Difficile de faire plus sobre...

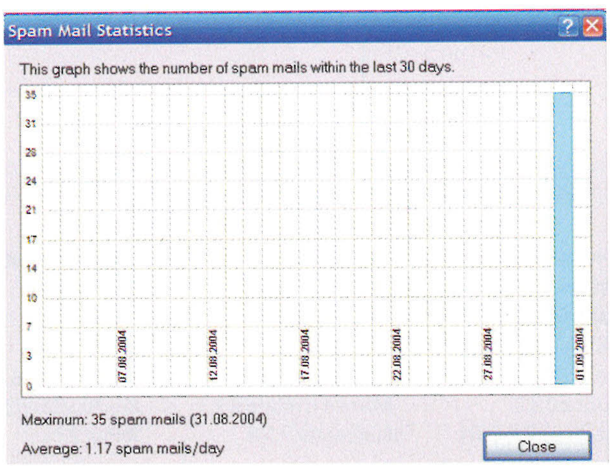


Une boîte de dialogue permet de vérifier les derniers mails qui ont été filtrés, afin d'être sûr qu'aucun mail valable n'a été jeté.

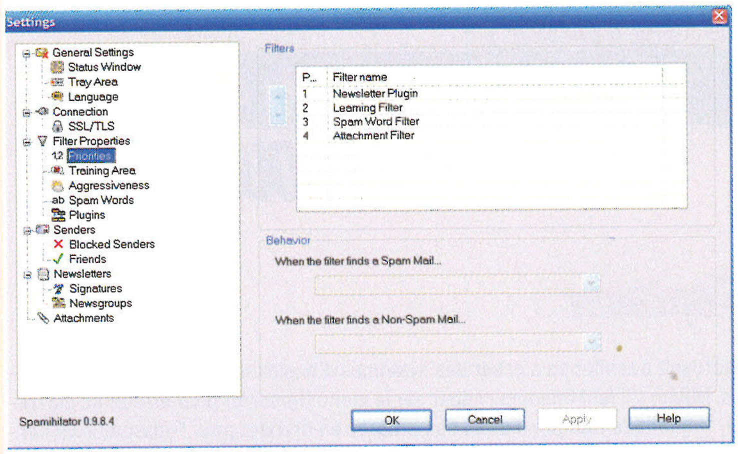
Spamihilator

- VERSION : 0.9.8.4
- ÉDITEUR : Michel Krämer
- LICENCE : Freeware
- URL : www.spamihilator.com

Internet, c'est merveilleux. Il permet un mélange des cultures, un partage du savoir et c'est un outil de dialogue irremplaçable. Et c'est aussi un vecteur de pubs pénibles hallucinant... Car même en faisant attention de ne pas laisser traîner son adresse mail n'importe où, on se retrouve au bout de quelques mois inondés de spams. Et si vous postez votre mail sur un site web, attendez-vous à une avalanche quotidienne pour les vingt prochaines années. À côté mon facteur est un enfant de chœur. Des tas de contre-mesures se sont mises en place afin d'arrêter ce fléau qui pollue non seulement nos boîtes aux lettres électroniques, mais aussi les serveurs de mails, débordés à traiter ces volumes de bouses inutiles. Ce n'est pas la première tentative du genre, on trouve plein de logiciels qui innovent à chaque fois avec des petits trucs en plus. Spamihilator à l'avantage de tous les regrouper. Son interface de tueur est configurable très facilement et on peut paramétrer précisément les différents modes de filtrage présents. Car c'est un peu ça aussi la force de ce soft allemand : de multiples méthodes de détection de spam. Tout y passe : mots clefs, blacklists, mise à l'écart des newsletters et de vos amis, détection des attachements louches, filtre des images et bien entendu le désormais célèbre filtre d'apprentissage bayesien qui fait frémir les spameurs de tout poil. Notez qu'ils sont malins ces bougres, la recrudescence de messages contenant des caractères bizarres et des mots écorchés tente en réalité de tromper ce filtre. Qu'à cela ne tienne, vous avez droit en prime à un filtre P2P. Son principe est simple, lorsque vous recevez un mail il en vérifie la popularité chez tous les utilisateurs du filtre afin de reconnaître les probables messages envoyés en masse. Cerise sur un gâteau déjà bien fourré de crème, il vient s'interfacer de manière transparente entre votre client e-mail et votre serveur, avec en prime un assistant qui reconfigure automatiquement votre logiciel de messagerie. Performant, pratique et simple d'emploi, même pour vos amies fans des Sims, Spamihilator est un joyau bien poli qui vous aidera dans votre sainte quête contre les envahisseurs qui tentent de vous refourguer du viagra toutes les dix minutes.



Des statistiques pour bien se faire peur...

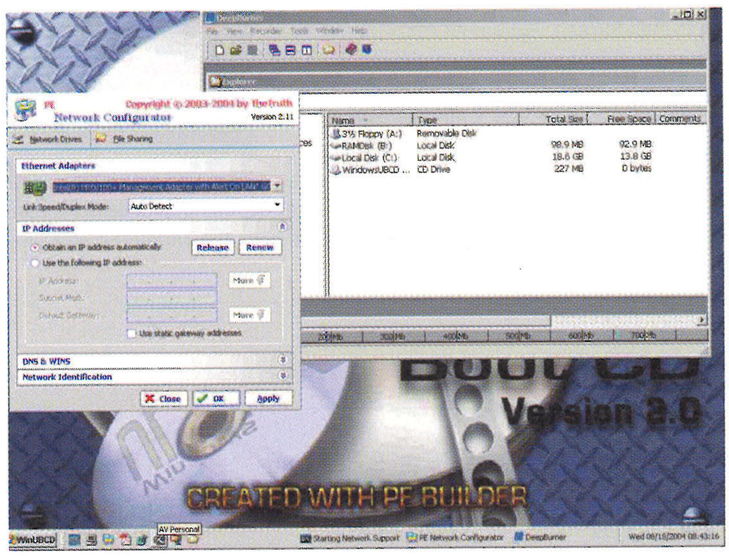


Tout est configurable, même l'ordre d'application des filtres. C'est ultime je vous dis !

WinUBCD

- VERSION : 2.01
- ÉDITEUR : Ben Burrows
- LICENCE : Freeware
- URL : www.windowsubcd.com

Il y a quelques mois de ça je vous avais parlé d'un logiciel qui permettait de créer des CD bootables avec des vrais morceaux de Windows dessus. La base idéale pour un CD d'outils de diagnostic et de réparation par exemple, mais ce fameux Bart PE n'incluait que très peu d'utilitaires. Voilà une bonne idée à creuser non ? Mais justement, quand on croit avoir une bonne idée il vaut mieux vérifier sur Internet que personne ne s'en est occupé avant. Et une fois de plus c'est le cas avec WinUBCD, le CD-Rom de boot ultime pour Windows. Il étend les possibilités de Bart PE avec tous les utilitaires dont vous pourriez avoir besoin. On y trouve de quoi s'occuper de ses disques durs, de sa mémoire ou encore quelques anti-virus et autres anti-spywares. Le compagnon idéal pour aller faire de la maintenance chez Tata Gertrude. Elle vous fera un gros poutou baveux pour la peine... la classe non ?

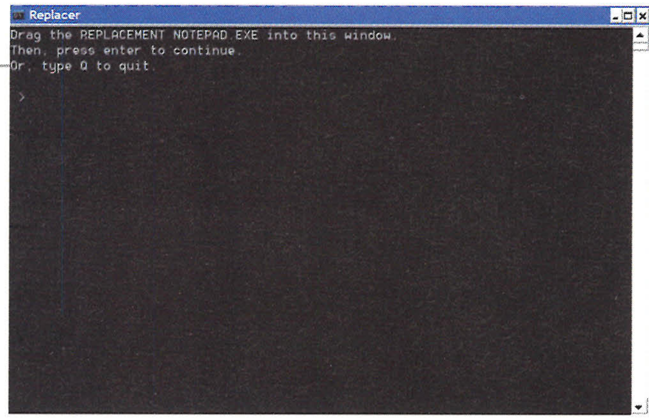


Windows qui boote à partir d'un CD, en soi c'est déjà classe. Mais là en plus c'est utile.

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Replacer

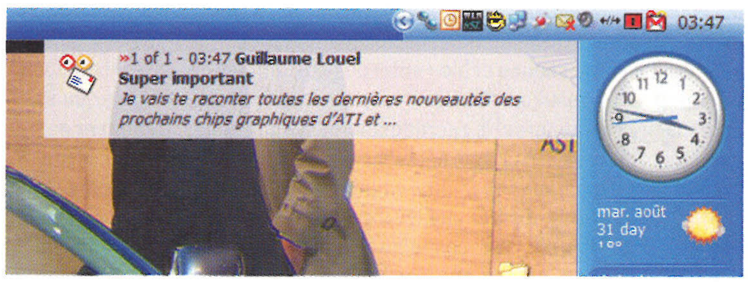


Une interface totalement minable mais Replacer est tellement utile qu'on lui pardonne.

Microsoft a tendance à créer des systèmes d'exploitation de plus en plus intuitifs. Même s'il faut toujours cliquer sur le menu Démarrer pour arrêter sa machine, le géant de Redmond a fait des progrès en prenant pour l'utilisateur un certain nombre de décisions. Comme par exemple l'empêcher de corrompre son système en détruisant des fichiers essentiels. La théorie est belle, mais les utilisateurs avancés savent très bien qu'au pays des écrans bleus, rien ne se passe jamais comme prévu. Parfois il faut savoir mettre les mains dans le cambouis si l'on veut éviter le fatidique reformatage. Reste à trouver un moyen de contourner les protections. Pour les fichiers normaux protégés par Windows pour cause d'utilisation par un autre programme, je vous avais déjà parlé de l'excellentissime Process Explorer. Il est malheureusement impuissant face aux fichiers système. C'est là qu'entre en jeu Replacer, un petit utilitaire de quelques poignées d'octets capable de supprimer les fichiers rebelles et de les remplacer à la volée. Pratique pour les DLL renégates et autres fourberies du genre. Et pour éviter tout souci, il garde une copie des fichiers que vous avez oblitérés afin qu'au cas où votre Windows ne veuille plus démarrer, vous puissiez toujours annuler la modification via une console disponible en mode sans échec ou via un CD de boot. Eh oui, il y a une logique dans cette rubrique utilitaires !

- VERSION : 2.56
- ÉDITEUR : Undefined
- LICENCE : Freeware
- URL : www3.telus.net/_/replacer

Gmail Notifier



Vous aimeriez bien lire la suite hein, bande de curieux !

Il y a quelques mois de cela, le bien-aimé Google a lancé sa nouvelle pique en direction de Redmond. Bon, en fait, c'est plutôt un missile intercontinental qu'ils ont balancé sur Microsoft et son Hotmail avec Google Mail, Gmail pour les intimes, un service de courrier gratuit proposant un espace de stockage d'un Go. De quoi garder précieusement toutes ses conversations, surtout les plus inutiles. Le service est toujours en bêta mais les invitations volent en ce moment dans tous les sens, encore plus vite que les coupons ATI/Half-Life 2 dans mon bureau. Alors pour ceux qui ont eux aussi pu goûter au succulent minimalisme de l'interface de ce client mail en ligne, je vous propose aujourd'hui un petit outil additionnel qui va bien, sous la forme de Gmail Notifier. Comme son nom l'indique, cette application Windows se place dans votre barre des tâches et vous avertit de la réception de nouveaux messages. Sa force et sa faiblesse viennent du fait qu'il utilise Internet Explorer pour surveiller votre boîte aux lettres. L'avantage est que vous n'avez pas à rentrer votre mot de passe, il utilise celui que vous avez déjà rentré. Forcément pour les utilisateurs de Mozilla ou de Firefox c'est un peu plus compliqué : il suffira de vous connecter une fois au client Web de Microsoft pour être tranquille. Un petit brin de soft bien utile qui complète à merveille la nouvelle perle de Google. Mais jusqu'où iront-ils ?

- VERSION : 1.0.21
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : http://gmail.google.com

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0
Zoom Player Pro 4
WMP 9

Lecteurs audio :
iTunes 4.6
Winamp 5.04
WMP 9

Mailreaders :
Outlook 2003
Eudora 6.1.2
Mozilla Thunderbird 0.7

NewsReader :
40tude Dialog 2.0.11.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

Pagers Internet :
Trillian Pro 2.013
ICQ 2003b
MSN 6.2

Anti lourds :
Spamihilator 0.9.8.4
POPFile 0.21.1
AdAware 6

Downloaders :
FlashGet 1.60

Customisation :
Desktop Sidebar 1.04.69
StyleXP 2.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.0
FileZilla 2.2.6
SmartFTP 1.0.981

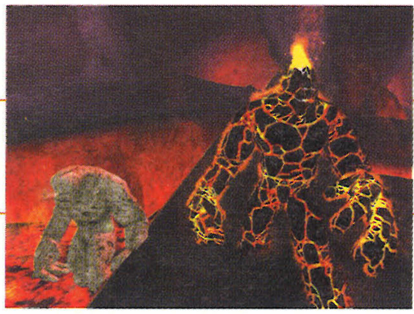
Browsers Web :
Mozilla Firebird 0.9.3
Netcaptor 7.5.0

Browsers d'images :
ACDsee 6.03
Xnview 1.66

Tweakers :
X-Setup Pro 6.6
Startup Control Panel 2.7

NET NEWS

POUR LES VEINARDS QUI « BÊTATESTENT » À TOUT VA, LES DERNIÈRES SEMAINES ÉTAIENT PLUTÔT CHARGÉES : WORLD OF WARCRAFT, EVERQUEST II, COUNTER-STRIKE SOURCE, NEOCRON 2, TRIBES 3… C'ÉTAIT PLUS CALME POUR LES SORTIES COMMERCIALES MAIS ÇA VA S'ARRANGER D'ICI PEU. J'ESPÈRE QUE VOUS N'AVIEZ PAS PRÉVU DE VRAIE VIE CETTE ANNÉE…



City of Villains

IL ÉTAIT UNE FOIS…

Cryptic Studios, développeur de City of Heroes, a annoncé l'arrivée de deux poids lourds dans son équipe scénaristique. Au poste de Senior Designer, on verra Dave Cook qui est auteur, entre autres, de la deuxième édition de Donjons & Dragons. Quant à Shane Hensley, créateur de nombreux jeux de rôle papier, il rejoindra le poste de Senior Writer. Voilà du beau monde qui va bosser sur l'extension City of Villains, toujours prévue en 2005. Cet add-on devrait donc proposer des intrigues dignes de ce nom. Ça nous changera des jeunes voyous qui piquent des sacs… Quoi qu'il en soit, tout ça ne peut être que positif pour ce MMORPG en vogue.





Rest In Peace

UN MORT DE PLUS

La communauté de Dragon Empires est en deuil et pour cause, Codemasters a annoncé l'arrêt du développement de son MMORPG dont la date de sortie était prévue pour très bientôt. Un « problème technique » sur les serveurs serait à l'origine des nombreux retards pris par le projet. Du coup, le manque de temps et d'argent sont devenus rapidement des facteurs qui ont poussé Codemasters à annuler Dragon Empires. Les développeurs signalent néanmoins qu'ils croient encore dans les jeux massivement multijoueur et espèrent relancer un projet. Même si les raisons invoquées restent relativement vagues, le résultat est là : un énième MMORPG mange les pissenlits par la racine avant même d'avoir vu le jour. On va finir par créer une rubrique nécrologique si ça continue.

Neocron 2

DE LA SUITE DANS LES IDÉES

Sous ce nom qui sonne comme une suite se cache en fait une extension pour le MMORPG Neocron. Cet add-on, qui n'en est pas vraiment un puisqu'il n'est pas nécessaire de posséder Neocron pour en profiter, ne semble pas réjouir outre mesure tous les fans. Non pas à cause de son contenu mais plus d'un point de vue technique. Apparemment, le transfert des personnages sur les nouveaux serveurs pose de sérieux problèmes, comme la perte de tous les objets en chemin. Il faut en plus recréer pseudo et clans, ce qui laisse présager un beau capharnaüm. Cerise sur le gâteau, l'abonnement devrait augmenter. Toutes ces réjouissances sont prévues pour le 29 septembre. On vous dévoile tout dès le mois prochain après avoir mis les pieds dans l'impitoyable univers de Neocron 2.





Diablo II

ET LE GAGNANT EST…

Matriarch Tifas-Revenge est le premier joueur à avoir atteint le niveau 99 sur le royaume US West. Une jolie performance établie en à peine deux mois après le lancement du concours sur Battle.net. Un grand bravo à cet étudiant ou chômeur, qui voit ses longues heures de jeu récompensées par divers prix comme un T-shirt (mouais) et une version collector de World of Warcraft dédicacée par Blizzard (déjà beaucoup mieux). Le montant total de l'ensemble des lots frise les 180 dollars, ce qui est plutôt pas mal. Sauf si on calcule combien ça fait par heure de jeu…

Voyage temporel

NOSTALGIE QUAND TU NOUS TIENS

Voilà deux liens qui devraient amuser quelques vieux joueurs puisqu'ils permettent de s'essayer à Warcraft premier du nom (http://necromanthus.com/Games/Flash/warcraft.html) et Diablo (http://necromanthus.com/Games/Flash/diablo.html).
Ceux qui n'auraient pas connu ces deux titres cultes peuvent au moins aller jeter un coup d'œil par simple curiosité.

Everquest 2
L'APPÂT DU GAIN





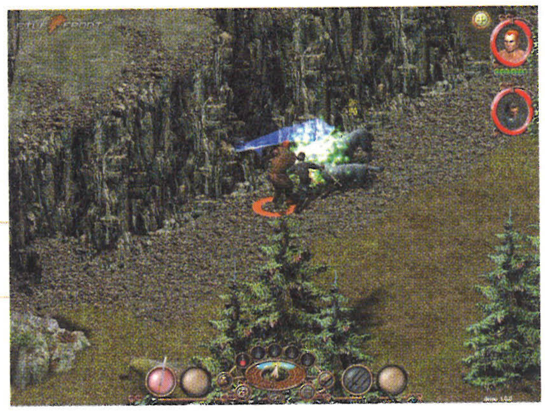
À la fin du mois d'août, Ubi Soft en partenariat avec le site JeuxOnline, proposait de pré-commander Everquest 2 en version téléchargeable ou en version boîte.
Les 400 acheteurs les plus rapides ont bénéficié d'un kit exclusif comprenant différentes choses comme l'outil de création de personnage.
C'est bien connu, tout le monde rêve de générer son perso et de pouvoir l'utiliser trois mois après. Ce kit contient également des MP3, un making of, le trailer officiel et divers autres bonus. Le plus intéressant reste la possibilité d'utiliser un code unique qui permettra à votre personnage de posséder une paire de bottes augmentant sa vitesse de déplacement.
Y'a pas à dire, Ubi Soft sait amadouer les joueurs de MMORPG ! Donnez n'importe quel objet qui augmente la vitesse de déplacement à un joueur de MMO et il viendra vous manger dans la main.

L'entraîneur
JEU ONLINE POUR GEEK

L'entraîneur, populaire jeu de gestion d'équipes de foot, s'ouvre au monde en devenant un titre massivement multijoueur en janvier 2005. Franchement, se faire une partie d'Excel en réseau, il faut être motivé. Quoi qu'il en soit, tous les fans du genre devraient se retrouver sur ce site : www.cm-online.com. Les habitués ne seront pas perdus puisque les mécanismes de base restent identiques. Il faudra faire un choix parmi six ligues (Italie, Espagne, Allemagne, France, Écosse et Angleterre) puis gérer les transferts des joueurs, les entraînements et admirer les matches. Ces derniers se déroulent, cette fois, contre des joueurs humains et comme d'habitude, on regarde sans toucher. Pour éviter que des clubs identiques ne s'affrontent, Eidos a prévu de créer différents univers virtuels. L'une des fonctions inédites de cet Entraîneur Online est l'ajout d'une Buddy League permettant de se mesurer uniquement contre des clubs gérés par ses potes. On pourra même recevoir des informations par SMS, pour être tenu au courantde la progression de son équipe en temps réel. C'est beau le progrès.

Sacred
MOINS DE BUGS, PLUS DE PLAISIR

Après plusieurs semaines de beta test, ce sont les Allemands qui ont goûté, fin août, au patch 1.7 de Sacred. On espère que la version localisée en français sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Quoi qu'il en soit, ce patch apporte de nombreux changements niveau gameplay et la correction d'innombrables bugs. Le code réseau a même été revu pour solutionner 90 % des problèmes rencontrés par les joueurs. On reviendra en détail dès le mois prochain sur les nombreuses améliorations apportées par ce patch. Il ne reste plus qu'à attendre l'add-on prévu en 2005 pour s'amuser avec les deux nouvelles classes : le nain et la succube.





Warcraft III
SUIVEZ LA TENDANCE

Bien connu des joueurs de Warcraft III, le mod Defense of the Ancients, DotA pour les intimes, devient de plus en plus populaire sur Battle.net. Le principe est simple : deux équipes de six joueurs (cinq héros + un ordinateur) s'affrontent dans le but de détruire le bâtiment principal de l'adversaire. Chaque joueur doit, en début de partie, sélectionner un héros parmi 24 proposés. Chacun commence avec une modique somme en poche pour acheter de précieux objets afin d'équiper son personnage. Le point fort de ce mod est le nombre de héros et de capacités inédites. Il est même possible de combiner des objets entre eux pour les rendre plus puissants. Pour faire évoluer votre héros, il suffit de tuer les membres de l'équipe adverse ou des créatures éparpillées sur la map. C'est très sympa à jouer et ça change des éternelles parties de Tower Defense. Si vous désirez plus d'infos, un fan de DotA a créé un site dédié à ce mod : http://dotafr.free.fr/dota.htm. Vous y trouverez même la dernière version de la map en téléchargement.





Star Wars Galaxies

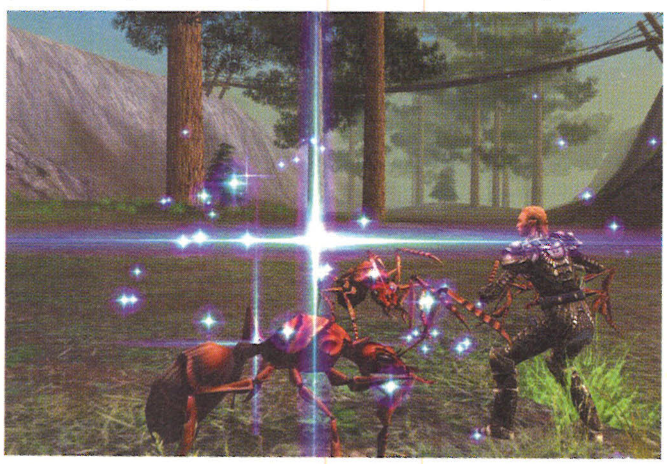
LA FORCE: MODE D'EMPLOI

Avant, pour devenir Jedi, il fallait devenir maître dans une dizaine de professions qui n'avaient aucun rapport entre elles. Juste histoire d'avoir des centaines d'heures de jeu derrière soi. Cette méthode révolue depuis cet été laisse place à un système de badges. Désormais pour être un Jedi, il faut récupérer des badges en visitant des lieux tel que les ruines Jedi sur Dantooine, exécuter des missions à thèmes ou traîner ses guêtres dans divers donjons comme la corvette spatiale. Tout cela pour augmenter la sensibilité de la Force du rang 1 au 6. Après cela, un vieil homme (allez Obiwan, on t'a reconnu) vous apporte un cristal qui permet de vous diriger vers un village spécifique et continuer votre «formation». En gros, devenir un maître Jedi relève du chemin de croix en parcourant une longue et périlleuse quête. C'est toujours mieux que la méthode précédente et les joueurs semblent ravis, alors que demande le peuple ? En tout cas, il aura fallu un peu plus d'un an à Sony pour trouver un système potable. D'ici deux ans, SWG devrait devenir vraiment intéressant à jouer. Soyez patient mais n'oubliez pas de payer votre abonnement!

Catacombs

RIEN QUE DU NEUF

Sous ce titre à la connotation funeste, je ne vous annonce pas le décès d'un autre MMORPG mais des nouvelles concernant l'extension de Dark Age of Camelot. On sait déjà que l'attrait principal de Catacombs sera la refonte total du moteur 3D. Mythic a d'ailleurs annoncé qu'il n'y aurait probablement pas de DAOC 2, leur intention étant de remettre à jour





régulièrement le moteur graphique, afin qu'il soit compétitif face aux concurrents. Reste à savoir comment cette méthode va fonctionner sur le long terme. Suite à diverses interviews, on apprend que les développeurs vont tout faire pour remanier les capitales de chaque royaume en y ajoutant des activités. Ceci pour les rendre plus vivantes. De nouvelles classes seront également présentes comme le Zealot pour le royaume d'Albion. Il s'agit d'un prêtre sombre qui devrait réunir divers talents comme combattant/magicien/clerc. Cette classe paraît un peu surréaliste et donne l'impression qu'elle forme un groupe à elle seule. Attendons de voir comment tout ça va se gérer lors des affrontements. En tout cas, si vous n'avez plus d'emplacement pour créer un nouveau perso, qu'à cela ne tienne, Mythic prévoit d'ajouter deux slots supplémentaires. Décidément, DAOC n'est pas près de céder sa place malgré l'arrivée imminente de gros titres comme EQ2.


Avant qu'il ne soit trop tard !
Un simple coup de fil pour se débloquer
0 892 687 500
0,34 €/min
La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

WORLD OF WARCRAFT



La technique de base du hunter : pendant que son animal se prend des baffes, on aligne des flèches agrémentées de sorts offensifs en restant à distance, peinards.



Surtout, ne pas montrer qu'on a peur. C'est des chatons après tout. Une armée de chatons. Avec des dents. Saloperies de bugs...

Éditeur VUG
Développeur BLIZZARD/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue WHEN IT'S DONE

Oui je sais, vous vous dites « encore un article sur World of Warcraft » ? Mais ce n'est pas de notre faute s'ils assurent, les développeurs de Blizzard. Ça nous oblige à vous tenir au courant des dernières nouveautés de la bêta. J'en profite pour vous annoncer que le beta-test européen devrait avoir débuté quand vous lirez ces lignes. Les veinards du Vieux Continent vont enfin pouvoir goûter à ce MMORPG. De plus, commencer plus tard présente un avantage : ils vont découvrir le jeu à un stade avancé, avec toutes les classes et races implémentées. En effet, la dernière classe a enfin été ajoutée : les hunters. Du coup, épidémie de chasseurs sur les serveurs, tout le monde veut tester cette nouvelle catégorie. Assez proche du Warlock dans son gameplay et limité à certaines races (Night Elf, Dwarf, Orc, Tauren, Troll), le hunter se révèle être une classe très intéressante à joueur pour ceux qui aime contrôler un personnage secondaire. Comme le Warlock avec ses démons, le hunter dirige en effet un animal qu'il aura dressé auparavant. Concrètement, à partir du niveau 10 vous pouvez apprivoiser une créature de niveau inférieur ou égal au vôtre et même lui donner un nom.

ÇA COÛTE CHER EN BIDOCHE VOTRE CHAT LÀ...

Pour éviter les plans pénibles, mieux vaut se concentrer sur les animaux carnivores. Certains ne mangent que des champignons ou du fromage, ce qui oblige à avoir des stocks conséquents sur soi. Quand il meurt, votre animal peut être ressuscité, mais sera de mauvais poil à son retour. Un bon steak devrait arranger son humeur. Comme sa capacité à causer des dégâts varie en fonction de ce paramètre, il faut veiller à ce qu'il soit content. Des étables sont disponibles pour « ranger » ses animaux. Il est ainsi possible de posséder jusqu'à trois familiers et de sélectionner celui qui convient le mieux à votre prochaine quête. Problème : pour le moment, le jeu est buggé et les dégâts ne correspondent pas au niveau réel de votre familier. Sans rentrer dans les détails, disons qu'il manque encore trop d'éléments pour donner un avis définitif sur les hunters. Cette classe est de toute façon beaucoup plus efficace en combat à distance qu'au corps à corps. Les dommages dûs à un arc ou à un fusil dépassent de loin ceux causée par une épée par exemple. Côté sorts, le hunter se révèle une classe très utile pour un groupe qui aime anticiper. Eagle Eye permet d'observer très loin devant soi et de regarder dans toutes les directions depuis ce nouveau point de vue. Eyes of the Beast permet de prendre le contrôle de son animal pour partir en reconnaissance sans courir trop de risques (très utile dans les donjons). Scare Beast est l'équivalent du « fear » des Warlock, mais ne fonctionne que sur les animaux. Rajoutez à cela une multitude de petits plus comme la possibilité de poser des pièges ou de marquer une cible pour qu'elle soit visible en permanence pour votre groupe (même si c'est un voleur qui tente de passer invisible) et vous verrez que le hunter est une classe très amusante et originale à jouer malgré les manques actuels. Vivement la version finale !

CAFÉINE



Ah ah ah, imbéciles d'humains avec leurs potes dégénérés de l'Alliance. Voir Crossroad et mourir, ça doit être une chanson à la mode chez eux.



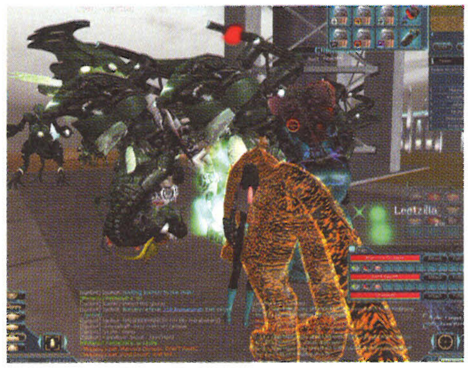
Dommage que les oasis soient si mal fréquentés, parce que c'est plutôt mignon dans le coin.



Anarchy Online Alien Invasion



Parmi les nouveautés, la nouvelle zone de départ pour les personnages débutants est franchement réussie.

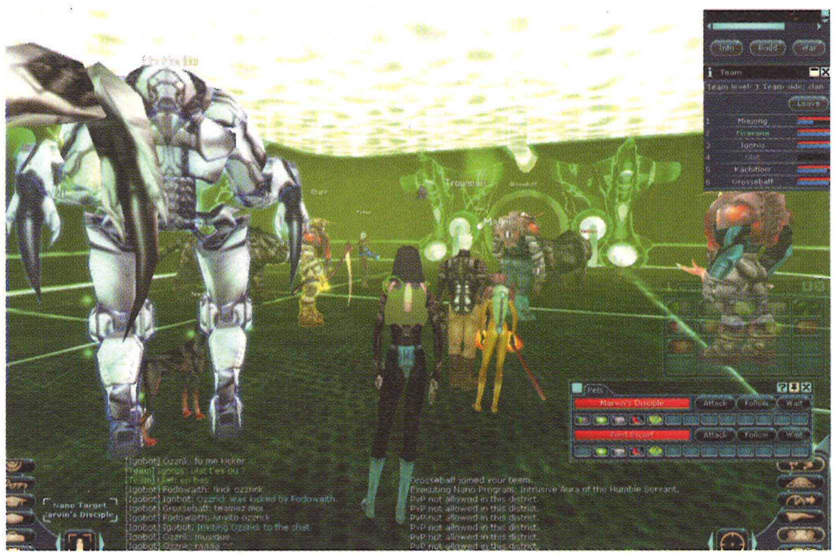


HOSANNAH ! AVEC ALIEN INVASION, FUNCOM REPLACE L'ACTION SUR RUBI-KA. ÇA N'ÉVOQUERA RIEN POUR LES NOUVEAUX JOUEURS, MAIS LES ANCIENS SAURONT DE QUOI JE PARLE. RIEN QUE POUR ÇA, AI MÉRITE QU'ON S'Y ATTARDE.

Troisième add-on pour le jeu, AI signe également le retour de la science-fiction dans l'univers d'Anarchy Online. Et après Shadowlands, plutôt dénigré pour son ambiance fantasy, ce n'est pas un mal (on ne joue pas à AO pour retrouver Gandalf derrière un arbre, mince). Mais c'est surtout les caractéristiques promises qui vont être déterminantes pour relancer AO avant que les blockbusters de fin d'année ne déboulent.
Au départ annoncé comme un add-on purement social, Alien Invasion s'est en fait affirmé comme une espèce de fourre-tout dans lequel Funcom a intégré en vrac les dernières idées des développeurs. Au fur et à mesure, on s'est rendu compte que le social arrivait loin derrière le bourrinage : nouvelle barre d'xp, nouvelles compétences pour les personnages, nouveaux objets... L'esprit gros bill est là, et bien là. Oui, mais après tout c'est ce qui plaît aux joueurs et la façon de présenter tout ça est, elle, ultra originale. Le cœur de cet add-on est la fondation de villes sur la planète. Voilà la justification du mot « social » : il faudra être en Guilde pour construire. Ces villes peuvent être attaquées par les Aliens, à des moments choisis par les joueurs propriétaires de la ville. Ces attaques se font par vagues successives ; il faut défendre la ville et si possible pénétrer dans le vaisseau, détruire le big boss Alien et récolter tout son matos (ah ah, oui, on est vénal). Je parle, je parle, mais à l'heure où j'écris ces lignes, le jeu est sur les serveurs depuis deux jours et les quelques privilégiés l'ayant pré-commandé peuvent déjà se goinfrer d'Aliens verdâtres. Enfin, ça c'est la théorie. En pratique, le jeu est pour le moment truffé de bugs. Certains sont mineurs, d'autres carrément pénibles, comme justement celui qui empêche les Aliens de venir. Eh oui, après avoir rushé comme des malades pour construire notre ville, on a attendu pendant deux plombes une attaque Alien qui n'est jamais venue. On a mieux saisi les états d'âme de David Vincent, pour le coup et autant dire que la joie s'est émoussée. Pour le moment donc, les attaques Aliens sont encore mal maîtrisées et tout ne fonctionne pas vraiment comme prévu. Néanmoins, quelques Guildes ont eu la chance de subir un assaut et pour y avoir moi-même participé, je dois avouer que c'est plutôt bien foutu. Les combats sont violents, rapides, stressants et ardus ! Le challenge est là, c'est clair. D'autres caractéristiques de l'add-on constituent une bonne surprise, notamment la nouvelle interface, personnalisable à volonté. Du super-boulot qui met AO, malgré ses trois ans, à la pointe des MMORPG dans ce domaine. Il me reste à vous parler des quelques nouvelles quêtes intégrées au jeu et je pense qu'on aura fait le tour de l'essentiel. Maintenant, de gros doutes subsistent encore quant à l'intérêt sur le long terme. J'ai peur du cloisonnement qu'engendreront les villes, ainsi que du manque de variété des attaques. Enfin, est-ce que les prix astronomiques des villes ne vont pas dégoûter les joueurs qui ont une vie sociale ? Une vraie je veux dire... On en saura plus le mois prochain, lors du test complet.

Mia Jong

Genre MMORPG
Éditeur FUNCOM
Développeur FUNCOM/NORVÈGE
Sortie prévue COURANT SEPTEMBRE EN FRANCE



On est à l'intérieur d'un vaisseau. Alors, juste après la porte, on est tous morts...

A TALE IN THE DESERT 2

Éditeur EGENESIS
Développeur EGENESIS/ÉTATS-UNIS



Voulez-vous donner un vote favorable à cette sculpture ? Laissez-moi réfléchir, uhhh... Non.

C'est l'histoire d'un type dans le désert, il ramasse du sable. Ensuite il collecte de la boue et cueille de l'herbe. Il transforme l'herbe en paille et, avec l'eau du Nil, il fait des briques. Bientôt, il va construire des fours, semer du lin, élever des moutons, commercer... Ah vous attendiez une chute comique ? C'est pas une histoire drôle, je parle de A Tale In the Desert 2, dont la bêta vient de commencer. On peut aborder rapidement quelques-uns des changements apportés par ce second volet : un système de chariots pour se déplacer plus vite d'un point à un autre, la possibilité de construire des bâtiments pour abriter ses outils, une difficulté augmentée pour trouver du métal et quelques simplifications côté artisanat. Pas grand-chose hein... C'est comme le graphisme, il paraît qu'il a été amélioré. Mouiii... Il faut bien dire que l'intérêt d'ATITD n'a jamais résidé dans son look mais dans sa profondeur sociale. Plus que dans aucun autre MMORPG, le joueur est libre de s'exprimer, non seulement dans ses capacités à monter une guilde puissante et riche, mais aussi artistiquement et politiquement. Car le but ultime n'est pas uniquement de construire de vraies pyramides, avec ses petites briques et sa truelle. C'est aussi de développer une civilisation rayonnante qui pourra, un jour, se faire écraser par les Romains.

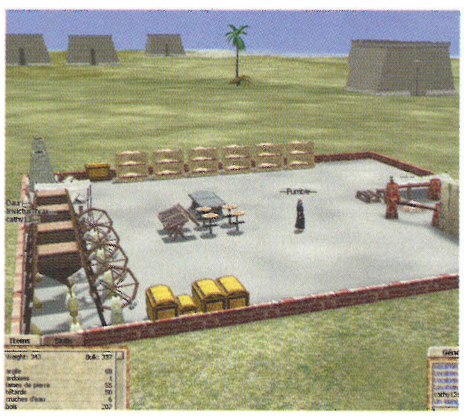
ESCLAVE POUR LA GLOIRE DE PHARAON

Un petit rappel des mécanismes pour rafraîchir les mémoires ? ATITD propose à ses clients plusieurs vocations qu'ils pourront suivre de près ou de loin. Tout le monde apprendra les bases de l'architecture, par exemple. Après tout l'artisanat, extrêmement complexe, forme l'essentiel du jeu. Mais on pourra aussi se tourner vers la sculpture. En assemblant toutes sortes d'objets qui lui tomberont sous la main (botte de paille, chou-fleur, vieux DVD Joystick...), l'artiste construira des formes réalistes ou abstraites, selon ses goûts, afin de partager sa vision du monde avec ses concitoyens. Pendant ce temps, un politique essayera de faire passer une loi interdisant la construction de ce genre de sculpture moche à moins de cinquante mètres de sa baraque parce que ça pourrit sa vue sur le Nil. De toute évidence, c'est un mauvais politicien (seules les lois intelligentes et utiles passeront auprès du public) et il devrait peut-être se reconvertir en explorateur. D'autres écoles sont disponibles : celle de la pensée, de la vénération et même celle du conflit. Il n'y a pourtant aucun combat, les généraux en herbe s'affrontant plutôt sur des jeux de réflexion proposés par les développeurs. ATITD est donc un jeu aux multiples facettes, dommage que la bêta du 2 ne révolutionne pas les graphismes et surtout l'interface pas super pratique. Le fait est que ce MMORPG trouve son public sans effort et fait son bonhomme de chemin tranquillement. Le deuxième chapitre du jeu d'eGenesis ralliera sans doute son lot de nouveaux bâtisseurs, c'est tout le bien qu'on peut leur souhaiter.

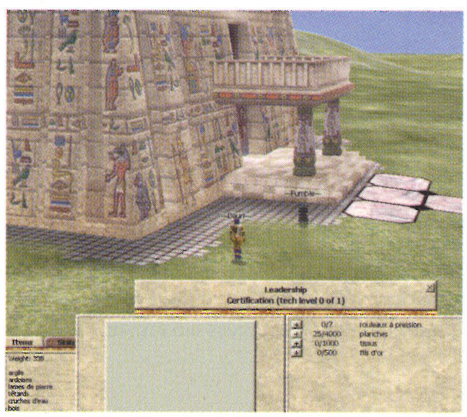
FUMBLE



Menuiserie, récolte, maçonnerie... On bosse dur dans ATITD2, très dur.



Grâce aux constructions, les outils sont bien mieux rangés qu'avant.



En fournissant assez de matos dans les différentes universités, l'apprentissage de certaines compétences sera gratuit et automatique pour tous !

COUNTER-STRIKE SOURCE



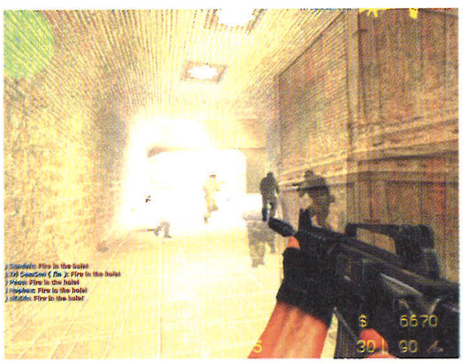


La différence visuelle entre la version Source et la 1.6 saute aux yeux. Mais est-ce que ça sera suffisant pour retenir les fans ?

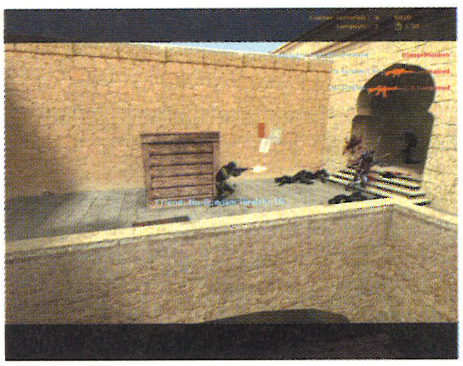
BIEN QU'IL SOIT LE MOD LE PLUS POPULAIRE OPPOSANT DES TERRORISTES AUX FORCES DE L'ORDRE, COUNTER-STRIKE COMMENCE À ACCUSER SON ÂGE.

Le moteur 3D de Counter-Strike a donné tout ce qu'il avait dans le ventre depuis quelques années et il faut se rendre à l'évidence : CS est devenu moche. Qu'à cela ne tienne, la version Source va remédier au problème. Équipés de leurs meilleurs bistouris, les développeurs ont tout fait pour redonner à Counter-Strike un look de jeu moderne. Visuellement, c'est très réussi et la version 1.6 devient irregardable après quelques parties de cette bêta. Et pour cause, Source n'est autre que le moteur de Half-Life 2. Même si pour le moment seule la map Dust est disponible, on se rend bien compte des progrès réalisés. La première partie est saisissante : le hall où s'affrontent les plus têtes brûlées des deux camps à chaque début de round est baigné d'une lumière ténue dans laquelle flotte de la poussière. Le carrelage réfléchit les éclairages sous certains angles et chaque impact de balle se traduit par des éclats ou de la poussière selon la matière heurtée. La grande classe. Autre choc, l'utilisation du moteur physique Havok. Bidons, bouteilles et récipients parsèment la map et volent dans tous les sens. Vos adversaires s'écroulent sous les balles de manière réaliste et font de jolis vols planés en cas de grenade placée malicieusement sous leurs pieds. Le gameplay ne s'en trouve malheureusement pas beaucoup modifié : les bidons se font dégommer trop vite pour offrir une véritable couverture et le reste est davantage présent pour amuser la galerie que pour servir le jeu. Reste à voir ce qu'offriront les prochaines maps, il est évidemment impossible de se prononcer définitivement juste avec cette version. Seule réelle modification de gameplay qui oblige à changer ses habitudes, la croix de visée met beaucoup plus de temps à redevenir précise que par le passé. Et dans le genre effet réussi, les grenades fumigènes et éblouissantes sont devenues redoutables. La flashbang est tellement efficace que vous serez instantanément sourd et aveugle si elle est dans votre champ de vision au moment de l'explosion. Si vous tournez la tête, vous serez sourd quand même, avec un effet de vision troublé bien pénible quand on devine que les ennemis profitent de la diversion pour passer votre blocus. Généralement, on se « réveille » criblé de balles. Mais que serait CS sans son armée de tricheurs ? Oui, un jeu plus intéressant, certes. Mais malheureusement cette bêta n'échappe pas à la règle : du côté Counter, il est possible d'escalader une caisse pour monter sur le mur avec l'aide d'un membre de l'équipe, puis de faire tout le tour pour arriver bien planqué chez les Terro, qui en sont généralement toujours au stade de la guerre de position autour du hall et du tunnel. Vu que les textures deviennent transparentes quand on est sur ces murs, il est très facile de flinguer tout le monde en restant à l'abri. Ces « Skywalkers » sont bien pénibles et il va falloir attendre de voir ce que Valve va faire pour contrer ce genre de problème.

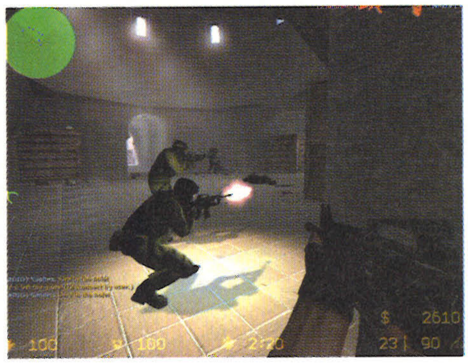
CYD ET CAFÉINE



La grenade flashbang, l'amie du fourbe. En pleine tête, c'est écran blanc total pendant plusieurs longues secondes. Et souvent un cadeau surprise plein de pruneaux au réveil.



Sur la map Dust, les massacres se répètent souvent aux mêmes endroits à chaque round.



Reflets, particules qui flottent dans la lumière, éclairages réalistes : Counter-Strike se retrouve transformé d'un coup de baguette magique. Vivement d'autres maps cela dit...

Éditeur VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Développeur VALVE/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue AVEC HALF-LIFE 2

GUILD WARS



Une bande de potes surarmés et quelques monstres. Il n'en faut pas plus pour s'éclater dans Guild Wars.



On l'appelle Poing-d'Acier. Il tue ses adversaires en armure juste avec ses mains... Ou alors j'ai trop regardé David Carradine moi...



ARENANET RISQUE DE FAIRE SENSATION AVEC SON CORPG (COMPETITIVE ONLINE ROLE-PLAYING GAME) NOMMÉ GUILD WARS. ICI PAS DE FIORITURES, IL FAUT TAPER VITE ET FORT POUR SE FAIRE RESPECTER. LA DISCUSSION ÇA VIENT APRÈS, ENTRE MEMBRES D'UNE MÊME GUILDE, POUR SE FÉLICITER DE LA VICTOIRE.

Éditeur NC SOFT
Développeur ARENANET/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue CET HIVER

L'univers du jeu de rôle massivement multijoueur est impitoyable. Des dizaines de projets voient le jour, la moitié d'entre eux sont annulés et d'autres semblent tellement intouchables qu'on se demande s'il reste de la place pour les petits frères. Alors comment Guild Wars va-t-il réussir à faire son trou ? En n'étant pas un MMORPG ! Son gameplay à la Diablo dans un univers médiéval fantastique, dans l'absolu ça paraît limité pour nous satisfaire. Pourtant, des milliers de paires d'yeux sont braquées sur ce titre et attendent sa sortie. Ce phénomène est-il dû au fait que bon nombre de joueurs ont pu y goûter durant quelques jours lors de l'E3 2004 ou au fait qu'ArenaNet soit composé en grande partie d'anciens de chez Blizzard ? Allez savoir. Mais il faut avouer que sa plastique attire l'œil. Le moteur 3D somptueux affiche des environnements merveilleux et des personnages à rendre jaloux les Elfes Noirs de Lineage 2. Des armures étincelantes, des armes au design d'enfer et un gameplay simple d'accès qui procure un plaisir immédiat, il n'en faut pas plus pour combler les joueurs. Actuellement, six professions sont disponibles et un second métier peut être appris par la suite. Diverses compétences peuvent être sélectionnées puis utilisées lors des affrontements PvP ou PvE, ce qui oblige à faire des choix difficiles. Mais c'est dans son système de combats entre guildes que ce titre puise tout son intérêt. Il ne s'appelle pas Guild Wars pour rien !

UNE P'TITE GUERRE ET PUIS S'EN VA

Selon les développeurs, les joueurs occasionnels ne devraient pas être lésés par le peu d'heures de pratique qu'ils auront face aux hardcore gamers. La gestion tactique des combats et la restriction de certaines compétences devraient équilibrer tout ça. De plus, le niveau maximum des personnages ne devrait pas dépasser 20. Le meilleur atout de Guild Wars pour se faire une place parmi les gros calibres reste l'absence d'abonnement mensuel (il suffit d'acheter le jeu, comme un titre « normal ») et son système entièrement basé sur les missions à accomplir. Une fois ces dernières débloquées, il suffit de cliquer sur la carte pour arriver sur les lieux du combat. Fini le trekking pendant des heures ! La parenté est définitivement plus proche d'un Diablo, voire d'un Counter-Strike, que d'un MMORPG, tant les combats joueurs contre joueurs seront importants et l'action instantanée. De nouveaux chapitres pourront être achetés et téléchargés dans l'avenir. Sachez que Guild Wars, actuellement en alpha test, va passer en phase de beta test à l'occasion d'un open week-end du 29 au 31 octobre. En ce qui concerne la date de sortie, ce titre est toujours prévu entre la fin de l'année 2004 et le début 2005. Ça reste vague mais on a hâte de pouvoir se lancer dans l'aventure.

CYD



WARCRAFT III 1.17
LES ESPRITS S'ENFLAMMENT SUR BATTLE.NET

PRÉPAREZ VOS LANCES À INCENDIE CAR L'ARRIVÉE DU FIRELORD NE VA PAS RÉJOUIR TOUT LE MONDE. SON ACTUELLE SURPUISSANCE N'EST PAS BONNE POUR SA COTE DE POPULARITÉ, AUSSI PARADOXAL QUE CELA PUISSE PARAÎTRE.



C'est toujours dans une bonne taverne que l'on trouve ses compagnons d'aventure.

Blizzard a frappé fort avec Warcraft III ces derniers mois. À peine le patch 1.16 installé que la version 1.17 pointe le bout de son nez en version bêta. Pour l'essayer avant sa sortie officielle, il suffit de posséder une version américaine de War3 et son add-on Frozen Throne. Un simple clic sur Battle.net permet de se connecter au serveur bêta et de profiter de toutes les nouveautés. Cerise sur le gâteau, le patch bêta est désinstallé proprement dès que l'on désire jouer sur les serveurs officiels. Y'a pas à dire, ils savent bosser chez Blizzard ! Surtout que les développeurs nous ont pas mal gâtés avec cette nouvelle mise à jour. Au menu des réjouissances, on note l'apparition de deux héros neutres : le Firelord et l'Alchemist. Le premier est un démon pouvant infliger des dégâts de feu, invoquer des sbires ou encore créer une éruption volcanique. Le genre de truc qui fait désordre au milieu d'une base adverse. Quant au second héros, il soigne les troupes, diminue l'armure des opposants et tue une unité instantanément en la transformant en or. Le montant varie selon l'unité abattue (ça ne marche pas contre un héros) et va directement dans vos caisses. Ça peut s'avérer précieux dans une partie qui traîne en longueur et dont les mines sont à sec. Actuellement, selon les affirmations des bêta-testeurs, le Firelord semble un tantinet trop puissant à cause de la prolifération de ses invocations qui ont tendance à irriter certains joueurs. Évidemment, ce patch apporte aussi son lot de correction de bugs et d'équilibrage pour chaque race. Les joueurs Humains se targuent de voir arriver une amélioration pour la compétence Defend des Footman. En plus de les protéger contre les attaques dites perçantes, ils obtiennent un pourcentage de chance de renvoyer les dégâts. Malheureusement, aucune modification majeure ne se met en avant chez les autres races. Les changements paraîtront sûrement anecdotiques chez les joueurs occasionnels : des temps de construction modifiés pour les Bat-Riders Orc, des dégâts revus à la hausse pour les Faerie Dragon des Night Elf ou encore l'augmentation de la distance de frappe pour les Banshee Undead. Rien de réellement croustillant à se mettre sous la dent. On passera sur les détails genre l'apparition du bouton « profile »dans Battle.net qui permet de regarder ses statistiques sans entrer dans le chat ou encore la présence de neuf nouvelles maps. De nombreuses modifications peuvent encore intervenir car, au moment où sont rédigées ces lignes, le patch 1.17 n'est toujours pas disponible en version finale. Du reste, Blizzard a encore du pain sur la planche suite aux discussions disponibles sur les forums officiels concernant l'équilibrage du jeu. Même si parfois les propos de certains bêta-testeurs semblent plutôt douteux, la mauvaise foi des perdants étant assez pénible... Blizzard préfère d'ailleurs recevoir des replays de parties plutôt que de longs messages dont ils ne peuvent vérifier les dires. Quoi qu'il en soit, ce nouveau patch va une fois de plus ravir les amateurs de Warcraft III.

CYD



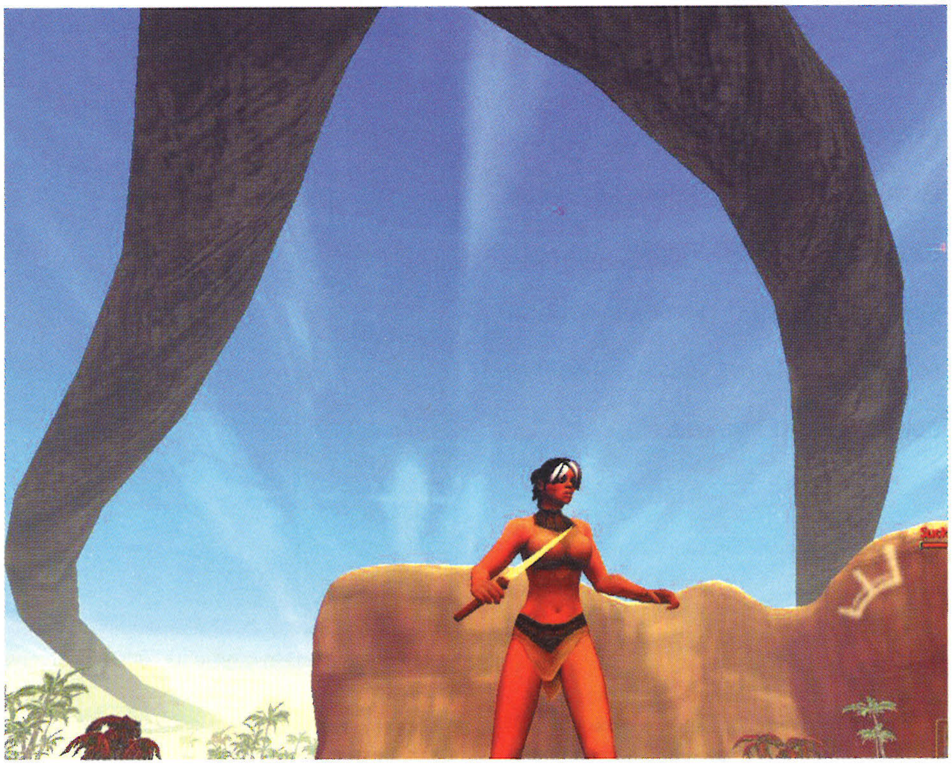
Le Firelord veut faire les choses vite et bien : un petit volcan pour calmer les ardeurs des adversaires.



L'amélioration de la compétence Defend des Footman apporte vraiment un plus pour les joueurs Humains.

THE SAGA OF RYZOM
PIONNIÈRE D'ATYS

DUNES DE SABLE FIN, ÉTENDUES D'EAU TURQUOISE ET BRONZETTE DOIGTS DE PIEDS EN ÉVENTAIL ? JE SIGNE OÙ ? LE TEMPS D'EMPAQUETER MON SAC À DOS ET DE VÉRIFIER QUE JE N'AI PAS OUBLIÉ MES LUNETTES DE SOLEIL, ME VOICI PRÊTE À FAIRE MES PREMIERS PAS DANS LE MONDE DE RYZOM.



Éditeur MC2 (DISTRIBUTEUR)
Développeur NEVRAX/FRANCE

Je peux vous aider ?
- Hein ?
Je relève la tête de mes manuels, contrariée. Face à moi, sourire épanoui jusqu'aux oreilles, l'hôtesse d'accueil, mon clone en blond, me considère poliment.
- Vous semblez nouvelle sur Atys. Puis-je vous aider ?, insiste-t-elle patiemment.
Minute, cocotte, je débarque, moi, laisse-moi le temps. J'ignore délibérément la jolie blonde qui, les mains sur les hanches, attend avec un flegme exemplaire que je veuille bien lui répondre. Voyons voir... Je commence par jeter un rapide coup d'œil autour de moi. Si je tenais l'imbécile qui a ratifié la loi interdisant aux coiffeurs de proposer plus de sept coiffures et six couleurs, je lui ferais avaler mon peigne dents en avant sans hésiter. Moi qui suis si fière de mon look excentrique, frais et fluo, de ma frimousse de chatte tatouée, de mes yeux dont le rose bonbon, défi au bon sens, parvient pourtant à se fondre dans le paysage comme s'il était parfaitement naturel, je supporte assez mal de rencontrer mon double à chaque coin de rue...

IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE

Ce que j'aime dans le décor qui m'entoure, c'est qu'il a su gagner un pari esthétique très audacieux : oui, sur Atys, on vit fluo, on se coiffe fluo, on drague fluo, on fight fluo, mais sans sombrer pour autant dans le ridicule. Les différentes pièces du puzzle visuel s'emboîtent et font sens. Je n'en regrette que davantage le manque de nuances de la mode

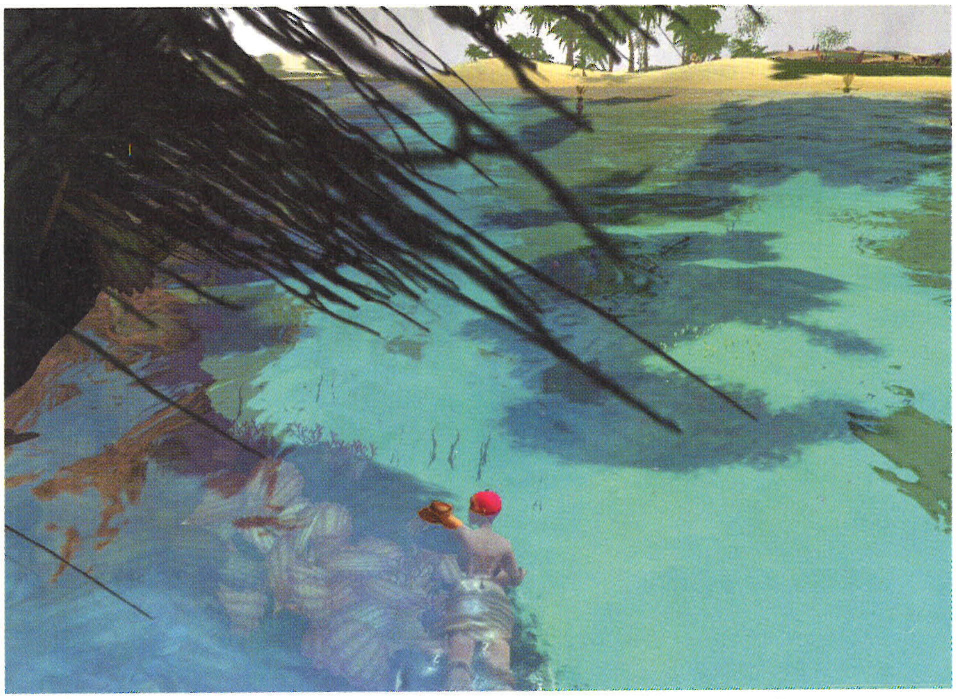


Je me demande... Correctement préparé, ça doit pouvoir se fumer, ce gros machin vert, non ?

vestimentaire ou du style architectural (sans plus évoquer les coiffures, classées désormais au rang de mes sujets tabous). Ma moue désappointée s'estompe devant les charmantes mimiques de l'hôtesse, qui attend toujours, stoïque : mon naturel confiant reprend le dessus. Ouais, peut-être qu'on se ressemble toutes, n'empêche qu'on a un vrai look, nous, on a au moins le mérite de ne pas être calquées sur le modèle mille fois revisité de je ne sais quelle elfe, naine ou humaine. Bon, le point commun entre elles et nous, c'est qu'on n'a pas les bottes mouillées quand il pleut, mais ça, forcément... La différence, c'est que nous, on nous laisserait entrer dans les boîtes branchées parisiennes. Na. Emportée par un brusque élan de solidarité envers mon peuple sosiesque (ça se dit si je veux), je me tourne vers l'hôtesse, prête à écouter tout ce qu'elle voudra bien me raconter.

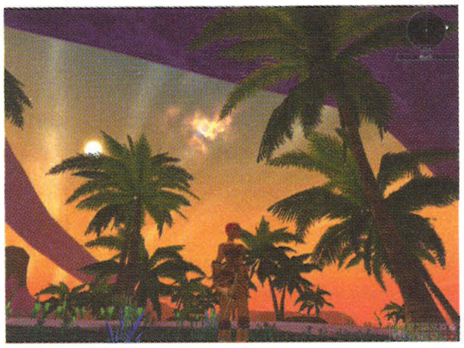
QUI N'AVAIT JA, JA, JAMAIS NAVIGUÉ

Parchemin et plume en main, je me prépare à l'avalanche de leçons cosmogoniques : raté, on m'envoie directement consulter les maîtres d'arts, auprès desquels j'apprends notamment que la magie sert à magifier et le craft à craftifier. Je retourne auprès de mon hôtesse, qui me signifie aimablement qu'il est temps d'aller m'entretenir avec les maîtres d'arts : j'ai beau lui expliquer que j'en viens, elle se refuse à me chanter un autre refrain. Lassée, je l'abandonne à sa blonditude et poursuis ma route en rêvassant à d'improbables dressings bourrés à craquer de parures multicolores. La nuit est tombée sur un horizon d'une beauté à couper le souffle : derrière l'étroite étendue d'eau qui sépare le ponton de rondins encordés et la rive, je découvre une plage tissée d'un beige brassé, doré





Bonjour monsieur, pourriez-vous me téléporter en ville s'il vous plaît ? Ups, pardon, madame...



Rhaaaaa oui ça, ça c'est des jolies couleurs de couchant. Et nuancées, qui plus est. Un régal.

à peine par la lumière des veilleuses en bois, plantées haut sur le sable. Plus loin vers l'intérieur des terres, des lucioles s'ébattent dans une danse qui éparpille ses lueurs orangées aux abords du rivage. L'instant est féérique. À l'extrémité du ponton, le lac me tend ses bras bleus et je m'apprête à m'élancer... mais le paysage se fixe brusquement, signe précurseur de la terrible maladie qui s'acharne sur moi depuis que j'ai fait mes premiers pas sur Atys. Très régulièrement, je suis saisie de crises au cours desquelles tout se brouille autour de moi, jusqu'à ce que l'univers entier s'effondre ; il me faut alors de longues, très longues minutes pour revenir à moi.

IL ENTREPRIT UN LONG VOYAGE

Au sortir de mon évanouissement, je reprends ma course vers la jetée : à moi le bain de minuit, yahouuu ! Je constate alors qu'il m'est parfaitement impossible de sauter les dix centimètres qui me séparent de la surface de l'eau. Mon dernier accès épileptocrashique m'avait laissée vaguement contrariée, cette nouvelle découverte n'arrange rien à mon humeur. J'entame un interminable tour du village, à la recherche de l'unique ponton qui permet de rejoindre la plage : j'ai hâte de vérifier que, faute de pouvoir plonger, je sais au moins nager. Sur ma route, je croise une enfilade de gardes, camelots et guides divers, tous soucieux d'attirer mon attention : plus tard, messieurs, plus tard, pour l'instant c'est l'heure du bain ! Après quelques brasses, me voilà rassurée : l'eau, limpide et moirée, réfléchit un ciel piqueté d'étoiles et laisse deviner de délicats paysages sous-marins, que je ne peux malheureusement pas explorer. Regrettables aussi, ces murs invisibles qui interrompent à plusieurs reprises mon avancée... La baignade n'en reste pas moins agréable. Enfin détendue, je profite de la quiétude ambiante pour réfléchir à mon avenir sur Atys.

SUR LA MER MÉ, MÉ, MÉDITERRANÉE

Lorsqu'il m'a fallu organiser mon départ, j'ai choisi d'emmener l'équipement nécessaire à l'apprentissage de la magie, un art tout aussi mortel, mais à mon goût bien plus gracieux que le combat, et de la prospection, parce que l'idée flattait mes instincts d'exploratrice : chaque mineur établit sa carte personnalisée en repérant au fil de ses voyages les sources riches en matières premières. Point commun à tous les arts, les fameuses stanzas, sortes de fragments que l'on peut extraire de ses compétences afin de recomposer des actions personnalisées, selon ses besoins – je me concocte par exemple un sort d'explosion acide à portée plus réduite, mais moins coûteux en énergie magique que celui que je connaissais déjà. J'ai à peine fini mes recherches que le soleil point déjà à l'horizon : il est temps de repartir vers le rivage afin de mettre la théorie en pratique. Un long frisson parcourt mon échine lorsque j'atteins la rive : du lointain me parviennent d'effrayants hululements. Les créatures dont proviennent ces sons ne peuvent qu'être dotées de dents longues comme ma cuisse et d'un penchant prononcé pour l'étripage à vif. Je cherche en vain à les repérer, avant de m'apercevoir que les cris émanent des pacifiques herbivores qui broutent autour de moi. Un peu plus loin, des yubos, rongeurs tigrés hauts d'une trentaine de centimètres, se dressent curieusement sur leurs pattes arrière à mon approche, avant de venir me flairer les mollets. Parfait pour mon premier test – ceux-là, au moins, ne m'arracheront pas les tympans.

AU BOUT DE CINQ À SIX SEMAINES

Empoignant mon bâton de mage, j'invoque en une harmonieuse passe magique un puissant jet d'acide qui vient s'écraser sur la fourrure de l'animal ; celui-



Elle est mignonne, mon hôtesse d'accueil. Un peu blonde, certes, mais pleine d'expressivité.

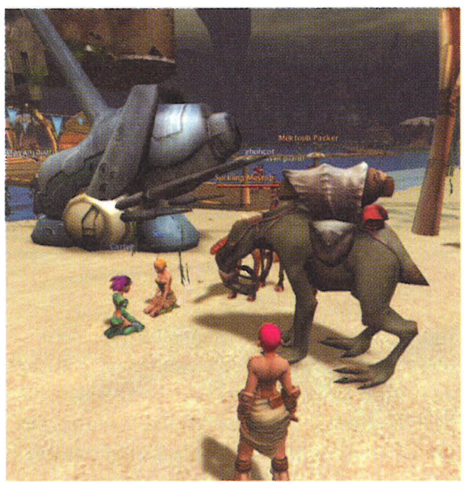
chronique



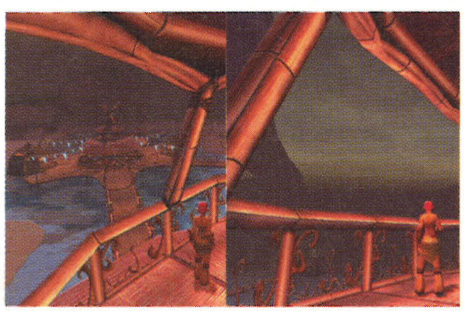




Pour prospecter, je tiens ma pioche de la main droite et je fais des étincelles de la gauche. Chacun sa méthode, hein...



Petit tour en ville et question existentielle : mais où se désactive l'affichage des noms ???



Moi j'aime bien me balader en haut des tours. Y'a rien à y faire, mais on y découvre un joli panorama.

ci encaisse paresseusement l'impact et entame, comme malgré lui, une fort curieuse et lente danse de combat, dont les mouvement désynchronisés m'évoquent quelque marionnette pataude.
Mes propres mouvements sont plus satisfaisants : les invocations, élégantes, semblent certes jetées au petit bonheur la chance et pas nécessairement dirigées contre ma cible, mais les effets pyrotechniques ont le mérite d'épicer le spectacle. La bataille me paraît toutefois interminable ; j'en sors victorieuse, mais peu échauffée. Je tente donc ma chance sur un animal plus imposant, dans l'espoir que le danger aiguise l'intérêt du combat. C'est l'occasion de vérifier la redoutable efficacité des gardes qui patrouillent autour du village : ces mages et guerriers accomplis viennent à bout de la bête en quelques secondes d'un impressionnant déploiement magique, trop tard hélas pour me sauver d'un dernier coup de mandibules, fatal.

LES VIVRES VIN, VIN, VINRENT À MANQUER

Je reviens à la vie quelques pas plus loin et, empoignant ma pioche, décide de partir à la recherche de sources de matières. Après quelques minutes, je découvre un filon non loin et m'empresse de noter son emplacement, tout heureuse de pouvoir étrenner ma carte personnelle.
Les techniques atys sont sophistiquées : lors de l'extraction, de petites icônes magiques apparaissent et forment autant d'indicateurs à surveiller pour pratiquer son art avec prudence et efficacité. Le temps que je m'interroge sur le sens de celui qui commence à tendre dangereusement vers le rouge, un énorme champignon d'un verdâtre luminescent s'exhale déjà : maudissant mes parents, leurs ancêtres et leur négligence à me transmettre certaines facultés physiques indispensables, je ne bondis pas en arrière et me prend de plein fouet le choc de l'explosion toxique. L'art de l'extraction est plutôt sympathique et je me laisse volontiers prendre une petite heure au jeu.

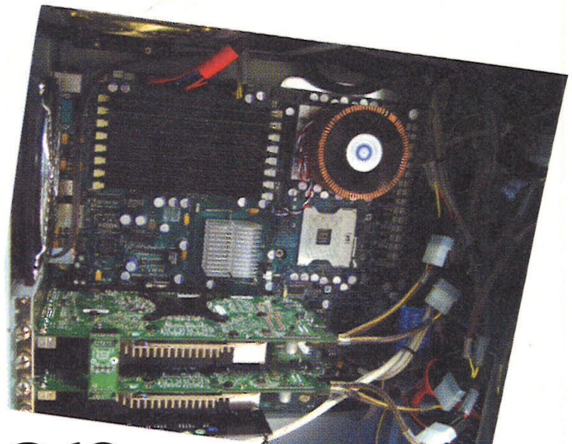
OHÉ OHÉ !

Le soleil brille de tous ses feux. Remballant pioche et gourdin, je m'installe au pied d'un arbre, étrangement lasse. J'ai somme toute passé une bonne journée, étanché ma soif de décors étonnants, mais je ne me sens plus aussi curieuse d'explorer ce qui se dissimule, plus loin, au creux de la prochaine dune. Le monde d'Atys mérite certainement d'être découvert. Quant à savoir si je m'y attarderai... C'est une autre question.

MAOH



WWW.STRIPTEASE.COM
UN UNIVERS SEXY A DECOUVRIR
08 92 68 34 14
REJOINS LES FILLES DE STRIPTEASE.COM
08 92 68 27 50
LIBERE TES ENVIES RAPIDEMENT
08 92 68 21 81
SPEED DATING 7 mn POUR CONVAINCRE
08 97 65 82 40
RDV INTIME ET PRIVE
Le site qui les deshabille
www.striptease.com
SMS
Objectif Contacts par SMS
Envoie CHAT au 61300
FAIS TOI TRES TRES PLAISIR AU TEL
08 92 69 27 88
JEUX COQUINS EN DIRECT
08 92 69 45 22
POUR DE NOUVELLES EXPERIENCES
08 92 69 55 25
CONTACTS SEXY ENTRE AMATEURS
08 92 69 70 55
SMS+ 61300



Intel Xeon et deux GeForce 6800 Ultra...
En attendant le nForce 4.

Ménage à trois

Vous vous étiez séparé d'un poumon pour vous payer une GeForce 6800 Ultra, vous comptiez vous séparer d'un rein pour en acheter une deuxième et passer au SLI, alors j'ai une super nouvelle pour vous : il va falloir vous montrer imaginatif. Parce qu'en théorie, la technologie multi cartes graphiques de nVidia n'est en rien limitée à deux GeForce. Restera à trouver des cartes mère disposant de suffisamment de lignes PCI Express pour nourrir tout ça. Autant dire que ce n'est pas pour demain. Dites-moi, je n'ai pas trop suivi en biologie, ça repousse les poumons ?

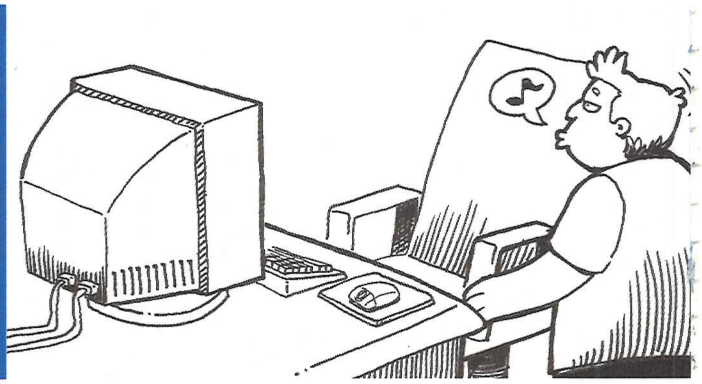
Opération Commando

Parfois, pour vous ramener des infos, on est obligé d'employer des ruses de sioux. Exemple au Quakecon où nVidia mettait à disposition sur son stand des machines Intel Xeon avec deux GeForce 6800 Ultra en SLI. Pendant qu'un éminent confrère allemand et néanmoins complice distrayait le charmant Curtis, censé nous empêcher de faire des choses pas très catholiques avec les machines (il s'occupe des démos techniques du constructeur, le bougre), je vous ai fait tourner un petit bench. Alors ? 55% de performances en plus avec le SLI. Oui c'est un poil décevant. Après quelques discussions, il nous lâche les chiffres qui nous intéressent, leurs derniers drivers en date donnent un bond de 87% dans Doom 3. Je me ferai un plaisir de vous vérifier ça très bientôt.

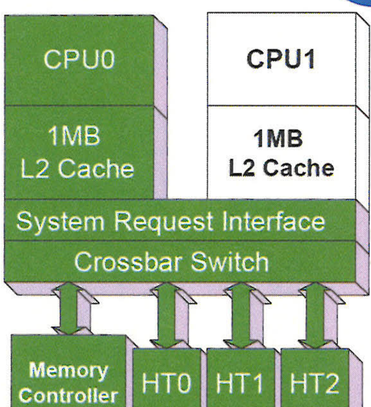
Édito

Ce mois-ci, je fais une fixation sur tout ce qui va par paires. Mais non, pas ça, je vous parle d'un autre type de matos comme les stratégies dual core d'Intel et d'AMD ou encore de cette relance de la mode des cartes graphiques en SLI. D'ailleurs, vous aussi vous allez voir double, avec la présentation des deux grosses nouveautés de nVidia de cette fin d'année.

Par C_Wiz



Ondule ton core



La réplique d'AMD à l'HyperThreading d'Intel : une architecture dual core ficelée aux petits oignons.

C'est un secret de Polichinelle dans l'industrie, on commence à atteindre un seuil fatidique en matière de montée en mégahertz. La course folle d'Intel avec son P4 au pipeline surdimensionné avait réussi à faire illusion, mais les dernières puces gravées en 0.09 micron chez l'Américain nous ont montré que l'on aurait du mal à suivre la folle chevauchée de ces cinq dernières années. Monter, oui, mais plus aussi vite qu'avant. Alors pour continuer à offrir toujours plus de performances, les deux fondeurs n'ont en ce moment qu'une idée en tête... multiplier les cores. Pour ceux qui n'entendent là que du chinois, je vous propose une expérience simple : prenez deux Pentium 4, munissez-vous ensuite d'un bon marteau et massacrez tout ça pour en faire un seul chip physique, qui contient pourtant deux processeurs « logiques ». Bon, votre prototype au marteau ne marchera pas, mais après tout n'est pas Intel qui veut. La firme américaine va dévoiler sa stratégie lors de son prochain Developer Forum. En attendant, AMD qui décidément aime bien taquiner Intel, s'est décidé à présenter les grandes lignes de sa stratégie dual core. Ça se passera avec les Athlon 64. Ils font les choses en grand puisque vu de loin, ce seront véritablement deux processeurs indépendants qui disposeront de caches séparés. Je pourrais vous parler des avantages et des inconvénients des méthodes de cache dans ces processeurs pendant des heures mais on va me couper. Alors pour résumer, c'est simple, ça ne coûte pas cher à produire et c'est quand même efficace. Dernière information, le tout intègrera les instructions multimédia SSE3. L'année 2005 sera truculente côté matos, croyez-moi.

Madame Irma

matrox Parhelia
High Fidelity Graphics

Depuis ses très décevants Parhelia, Matrox n'a pas proposé grand-chose aux joueurs. Deux ans pendant lesquels l'autre Canadien s'est principalement consacré au juteux marché de l'imagerie professionnelle et médicale. Des nouveautés pointent cependant à l'horizon : Matrox va dévoiler des cartes utilisant le format PCI Express dès le début de l'année prochaine. La bande passante améliorée proposée par cette nouvelle interface devrait profiter grandement aux professionnels. Faut-il en conclure un éventuel retour de Matrox sur le marché très compétitif de nous, les joueurs ? Les signes sont là, même si l'on ne peut rien prédire. Le Canadien devra de toute façon impérativement mettre à jour ses cartes afin qu'elles soient compatibles avec Longhorn, le prochain système d'exploitation de Microsoft. On a vu des retours en force plus incroyables après tout.



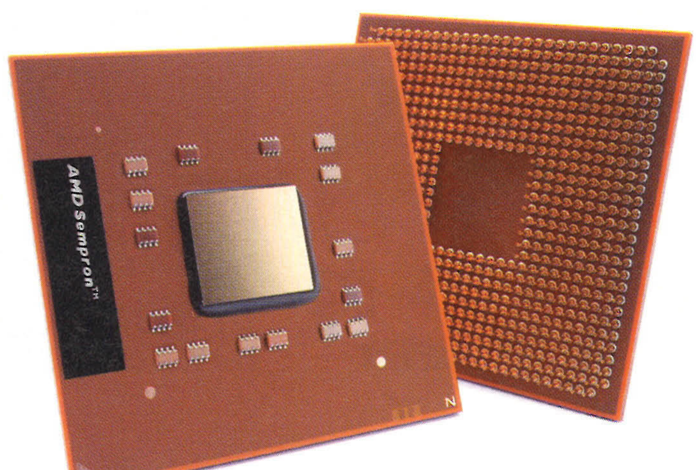
Ils aiment tellement Doom 3 chez nVidia qu'ils l'affichent sur leurs prototypes de 6600...

Manque flagrant d'imagination

Pendant que nVidia nous propose sa toute nouvelle GeForce 6600 que vous découvrirez dans quelques pages, ATI est un peu à la peine. Les Radeon 9600, rebaptisées X600 d'un coup de baguette magique, ont du mal à suivre le rythme. À force de nous ressortir les mêmes cartes sous des noms différents, il était certain que cela n'allait pas faire illusion très longtemps. Les forces vives du Canada préparent donc un nouveau GPU. Non, rassurez-vous, ce n'est pas une nouvelle architecture, c'est en fait celui qu'on attendait sous le nom de X800SE. Il s'appellera Radeon X700, utilisera huit pipelines de X800 et disposera d'un contrôleur mémoire 128 bits. Quoi, qu'est-ce que vous dites ? C'est pile la description d'une GeForce 6600 ? Vous êtes mauvaises langues...

Mais que fait VIA ? (épisode 894)

Pendant que nVidia dévoile tranquillement ses très attendus chipsets nForce 4, du côté de chez VIA on commence à sentir l'urgence de faire un peu parler de soi. Du coup, quelques infos filtrent par magie. Commençons par les mauvaises nouvelles, avec les chipsets Southbridge, ceux qui apportent toutes les fonctionnalités comme le son et la gestion des périphériques. Le VT8251 attendu depuis facilement un an est de nouveau repoussé. Pire, il pourrait ne pas être à l'heure pour la vague PCI Express du géant taïwanais. Ça fait tache. Les nouveaux chipsets pour Pentium 4 et Athlon 64 (PT890 et K8T890) devaient apporter le support simultané des bus PCI Express et AGP, une chose qu'Intel n'avait pas réussi à faire. VIA a abandonné l'idée suite à des problèmes de compatibilité. C'est bien dommage puisque cela aurait pu grandement booster leurs ventes. Histoire de faire passer la pilule, VIA a renommé le PT890 en PT894. Avec deux petites nouveautés qui sont surtout dues au retard pris : le support des Pentium 4 à FSB 1066 MHz et celui de la DDR2 667. Côté Athlon 64 en revanche, on ne change pas de nom. Des versions pro de ces deux puces seront disponibles avec, ô surprise, deux ports PCI Express 16x. Elles seront capables de faire tourner le SLI de nVidia.



Les tout nouveaux Sempron Mobiles vont également migrer vers le 0.09 micron.

Donneur de leçons

Ceux qui se sont lancés tôt dans la gravure de processeurs à une finesse de 0.09 micron ont essuyé pas mal de plâtres. Je pense notamment à Intel et IBM : les Pentium 4E « Prescott » en sont un parfait exemple. AMD les rejoint, en assurant qu'ils maîtrisent complètement. Leur secret ? Le « strained silicon », une technologie qui permet d'étirer les transistors des processeurs pour les rendre plus efficaces. Les deux autres protagonistes disposaient également de cette technique, mais AMD assure que son procédé est plus avancé. Les premiers processeurs à en profiter sont les Athlon 64 mobiles pour portables, déjà disponibles. Les premiers Athlon 64 classiques qui bénéficieront de cette technologie verront le jour d'ici la fin de l'année. Reste à espérer qu'AMD a réussi à maîtriser les problèmes de surchauffe.

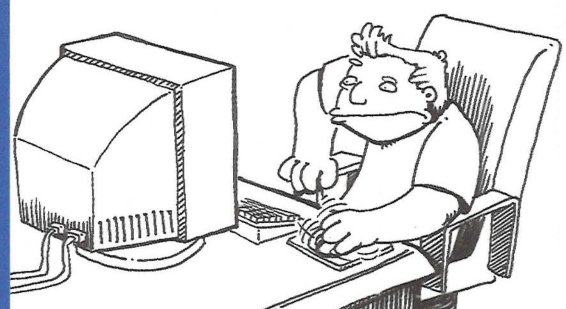
Séance de rattrapage



À défaut d'être un bench efficace, 3D Mark 2005 sera au moins une jolie expérience pour les yeux.

Avec le millésime 2003 de son célèbre 3D Mark, Futuremark a réussi à perdre tout le crédit qu'il pouvait avoir accumulé jusque-là. Ses tentatives de lutte contre les optimisations se sont réglées à coups de gros chèques de la part d'un constructeur vert, remettant d'un coup les performances des deux ténors au même niveau. Seul son test des processeurs reste valable, c'est dire à quel point il est utile. La société, qui vit de ses benchs, veut corriger le tir en se raccrochant au wagon des nouvelles technologies. Pour la version 2005 de 3D Mark (anciennement nommée 2004), il faudra compter avec HLSL, le langage de description de shaders de haut niveau de Microsoft. Pour rappel, HLSL est utilisé par certains jeux récents comme Far Cry et Half-Life 2. Il permet d'optimiser à la volée le code exécuté pour qu'il tourne au mieux sur la carte graphique sur laquelle il est lancé, le tout géré automatiquement par DirectX. Cette nouvelle version qui verra le jour au début du mois d'octobre risque de relancer une fois de plus les polémiques entre ATI et nVidia sur l'intérêt et les performances des modèles de gestion des fameux shaders. Chacun sa guerre. Cependant cette fois et contrairement à la version 2003, les deux compères du monde de la carte graphique ont eu droit aux versions bêta du logiciel, ce qui nous promet des drivers « optimisés » de part et d'autre. On se souviendra que la firme au caméléon avait claqué la porte du programme de développement de 3D Mark 2003 suite aux performances désastreuses de ses GeForce FX à l'époque de la sortie du test. Comme quoi avec des drivers « optimisés », on peut faire des miracles...





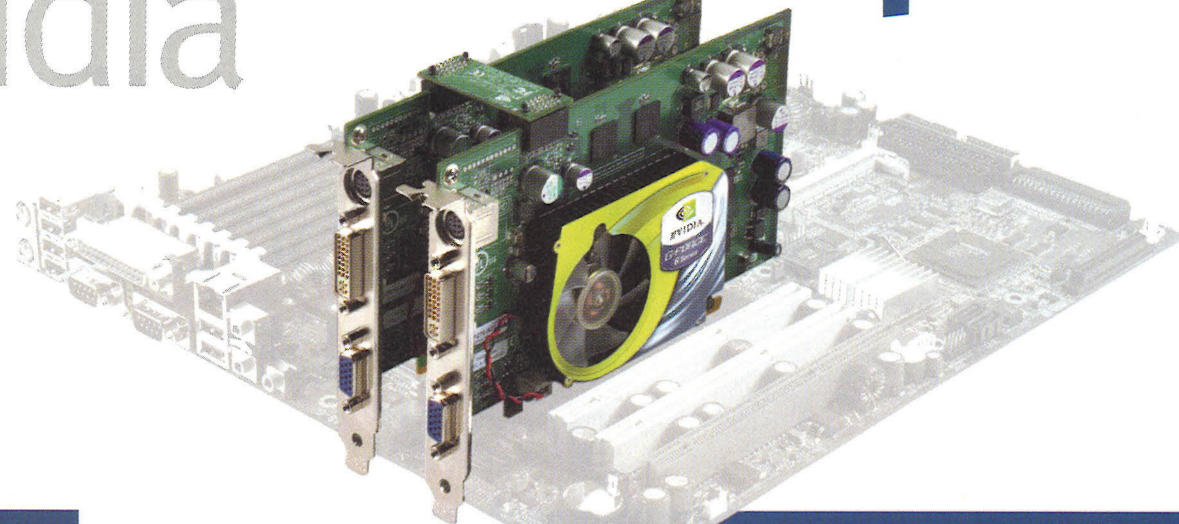
Artillerie lourde

ATI et nVidia aiment les traditions. Pour preuve, ils nous lancent systématiquement à la figure au printemps leurs nouvelles architectures haut de gamme. Et pour bien finir l'année, l'automne annonce l'arrivée d'un petit rafraîchissement de gamme qui se limite généralement à quelques MHz ajoutés de ci de là. Cette année ne devrait pas déroger à la règle avec des mises à jour de chips nommés R480 et NV48. Tout ça devrait débarquer en novembre, avec on l'espère une disponibilité un peu plus réaliste que celle des actuelles Radeon X800 XT PE et GeForce 6800 Ultra. Et pour l'année prochaine ? Vous êtes sacrément gourmands dites-moi... Après le doublage des performances réalisé cette année, beaucoup spéculent en se disant que le millésime 2005 ne sera pas aussi bon. Ceux que l'on appelle NV50 et R520 risquent cependant de rééditer l'exploit avec une finesse de gravure en 0.09 micron. Il y aura des shaders model 3.0 pour tout le monde (le SM 4.0 n'arrivera pas avant DirectX 10, la prochaine version de Windows dénommée Longhorn et la Xbox 2... soit en 2006) avec quelques petits trucs en plus. On parle par exemple d'unités de calcul partagées pour tous les pipelines afin d'améliorer l'efficacité globale. Certains parlent même d'un anti-aliasing gratuit sur l'une des deux puces... Je vous ai déjà dit que l'on allait bien s'amuser en 2005 ?

Tiercé gagnant

Que faire lorsque l'on est bien en retard sur une technologie comme les écrans LCD et que l'on veut revenir sur le devant de la scène ? On forme une alliance stratégique, pardi ! C'est ce que compte faire Hitachi accompagné de Matsushita (Panasonic) et de Toshiba. Ces trois nouveaux amis de trente ans s'allient pour mutualiser leurs productions de dalles LCD de grande taille par le biais de la construction d'une nouvelle usine au... Japon. Ça change un peu de la Chine vous me direz. Il faudra tout de même attendre 2006 pour voir sortir les premières dalles de ce nouveau consortium qui pourrait encore s'agrandir avec, par exemple, JVC ou Canon. Est-ce que cela suffira à contrer les mastodontes du marché que sont Sharp et Samsung ? Bougez pas, je demande à ma boule de cristal...

nVidia nForce 4



En introduisant en 2001 le nForce, nVidia avait réussi à faire une entrée remarquée dans le cercle très fermé des créateurs de chipsets pour cartes mère. Bonnes performances, drivers propres et fonctionnalités originales, il avait tout pour séduire. Sa descendance devrait suivre le même chemin.

C_Wiz



Les 4 déclinaisons du nForce 4

	nForce 4	nForce 4 Ultra	nForce 4 SLI	nForce 4 Pro
Socket	1	1	1	Jusqu'à 8
Cartes graphiques	1	1	2	1-2
SNP	Non	Oui	Oui	Oui
Serial ATA II	Non	Oui	Oui	Oui

Prêts pour un bi-Athlon ?

Vous le savez, seuls les Opterons d'AMD peuvent travailler en mode bi-processeur. AMD a bridé ses Athlon 64 et Athlon FX au niveau des bus Hyper Transport pour éviter la chose. Ça reste très théorique puisque jusqu'à présent le bridage n'existe pas. Vous voyez où je veux en venir ? Oui, certains constructeurs préparent bel et bien des cartes mère nForce 4 Pro disposant de deux sockets 939. Les amoureux de la vénérable carte bi-Celeron ABIT BP6 doivent déjà en saliver. Un bi-Athlon FX ? Décidément, on va bien s'amuser en 2005.

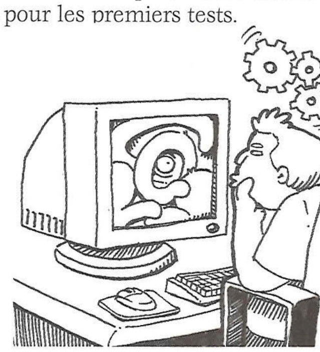
Vu le nombre de mails que je reçois toutes les semaines sur le sujet, il faut se rendre à l'évidence : le nouveau chipset de nVidia pour les Athlon 64 socket 939 est très attendu. Ce nForce 4 puise son attrait dans son goût pour les nouvelles technologies. Exit l'AGP par exemple, maintenant on parle de PCI Express pour les cartes graphiques. Le Serial ATA a également le droit à sa cure de jouvence avec le support du SATA II. Une révision de l'interface disque compatible avec la précédente qui apporte une bande passante doublée. Chouette. Pour le chaînage des périphériques on repassera, une fois de plus. Le firewall semi-matériel présenté dans le nForce 3250 revient avec, cette fois-ci, une accélération totale. Le nouveau processeur baptisé SNP est opérationnel dès l'allumage de votre machine et se veut résistant aux attaques de hackers les plus féroces, DDoS compris. On ne manquera pas de le vérifier bien entendu.

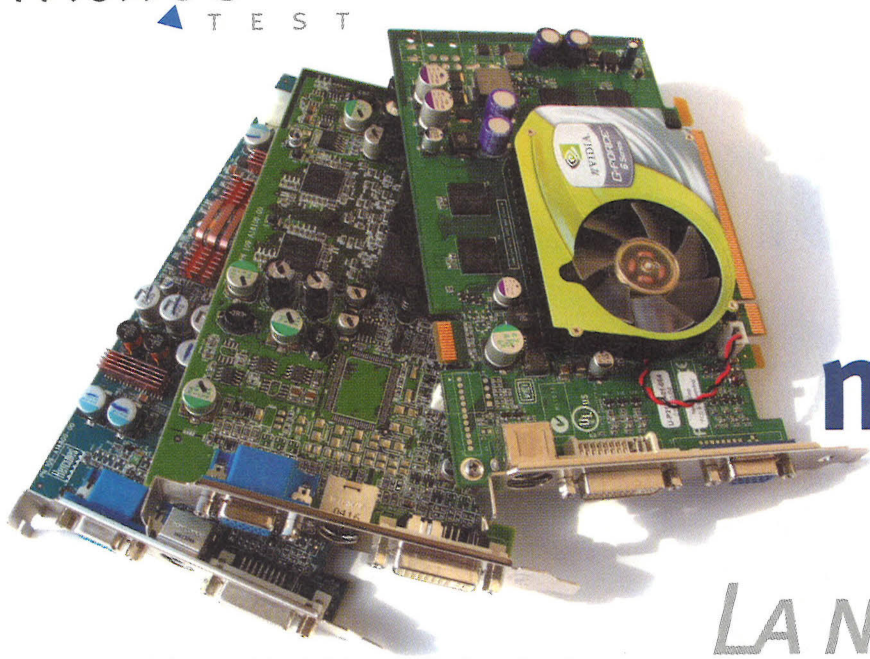
La fête du SLI

Ce qui fait le plus saliver dans le nForce 4, c'est sa gestion de deux ports PCI Express 16x. Notez qu'il y a là une astuce : lorsque l'on insère deux cartes graphiques, ces connecteurs se transforment en PCI Express 8x. En pratique, ça ne changera rien et la solution est plus élégante que sur les plates-formes Xeon d'Intel où l'on a une carte 16x et une 4x. Bien entendu, il faudra investir dans deux cartes graphiques PCI Express. Une solution onéreuse, mais nVidia met en avant la possibilité d'upgrader sa machine en rajoutant simplement une deuxième carte graphique quand les performances commenceront à être un peu justes avec une seule. Plus facile à dire qu'à faire, vu qu'il faut deux modèles strictement identiques pour que tout fonctionne sans accrocs.

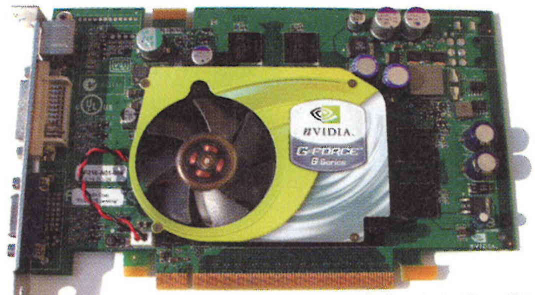
Et le son ?

C'est là que ça couine. À l'origine, l'Américain devait proposer un nouveau SoundStorm HD sous la forme d'une puce séparée. L'approche était originale puisqu'il s'agissait d'une puce compatible avec la norme d'Intel (le HD audio) disposant d'une accélération matérielle. Elle est malheureusement repoussée à une date indéterminée, ce qui va décevoir plus d'une enceinte. Disponible en quatre versions, le nForce 4 dispose d'un gros potentiel sur le papier. L'absence dans un premier temps du SoundStorm risque malheureusement de refroidir les premiers acheteurs, mais les perspectives de SLI et dans une moindre mesure de multi processeur vont en faire réfléchir plus d'un. Rendez-vous le mois prochain pour les premiers tests.





Malgré son grand âge, la Radeon 9800 Pro n'a pas à rougir.



Le système de ventilation de la 6600 GT est parfaitement silencieux.

nVidia GeForce 6600 GT

La nouvelle reine du milieu de gamme

Après la bataille pour la suprématie sur le très haut de gamme avec des cartes graphiques inabordables et introuvables, une nouvelle joute s'annonce entre les deux compères de la vidéo autour des cartes à 200 euros. nVidia dégaine le premier avec une GeForce 6600 GT qui, sur le papier, a tout d'une grande.

C_Wiz



Les configurations de test

- CPU Intel Pentium 4E 3.4 GHz
- Carte mère MSI 915P Combo (i915)
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)
- CPU Intel Pentium 4C 3.4 GHz
- Carte mère ABIT IC7-MAX3 (i875)
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)
- Disque dur Western Digital ATA 120 Go
- DirectX 9.0c
- Drivers ATI Catalyst 4.95 beta
- Drivers nVidia ForceWare 65.76 beta

Pour attaquer de plein fouet la reine du moment pour les budgets consciencieux, la 9800 Pro d'ATI, l'Américain a décidé de faire les choses en grand. Fini le temps des versions MX basées sur les spécifications de l'ancienne gamme, nVidia veut se dégager le plus vite possible de sa gamme FX qui, il faut l'avouer, n'aura pas été un succès. Le nouveau milieu de gamme profite des avancées de ses grandes sœurs, les bien nommées 6800.

Fille à papa

L'héritage des 6800 est total : les 6600 en réutilisent les mêmes pipelines. Seul le nombre diffère, il n'en reste plus que huit. Quelques-uns s'interrogent peut-être sur l'intérêt de créer une nouvelle puce alors même que certains « déchets » de 6800 pourraient être retransformés en version 8 pipelines. La réponse tient en un mot : le volume. Sachez qu'il est beaucoup plus rentable de produire des versions simplifiées des puces. De meilleurs rendements pour des volumes massifs. Le marché du milieu de gamme ne supporterait pas une disponibilité aussi anecdotique que celle que l'on a pu voir avec les 6800 Ultra et les X800 XT PE...

Retour en (Ge)force

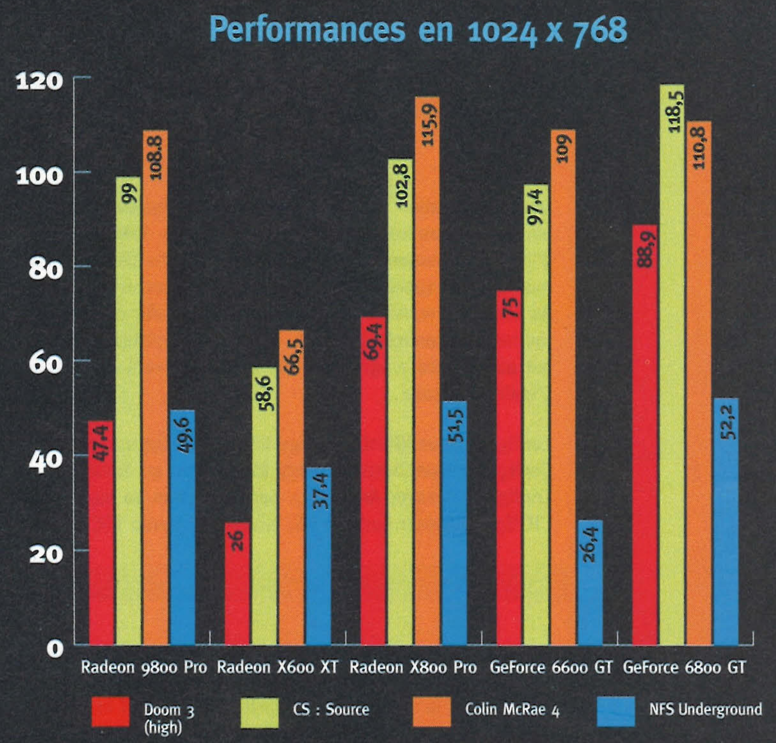
Avec le GeForce 6, nVidia a filé un bon coup de balai sur son architecture FX. Le mot d'ordre était clair dès la conception, on jette l'eau du bain et le bébé avec. Exit les pipelines complexes auxquels les développeurs de jeux n'avaient pas voulu se soumettre, les nouveaux pipelines sont flexibles. Plus d'unités de calculs agencées de manière cohérente avec un seul but en tête : créer une architecture efficace. Bien entendu, tout cela ne suffit pas, les Radeon 9700 avaient piqué au vif les Américains avec leur implémentation parfaite du Shader Model 2.0. La domination des GPU canadiens était tellement humiliante qu'ils ont voulu tourner définitivement la page en sortant de leur poche une arme de destruction massive...

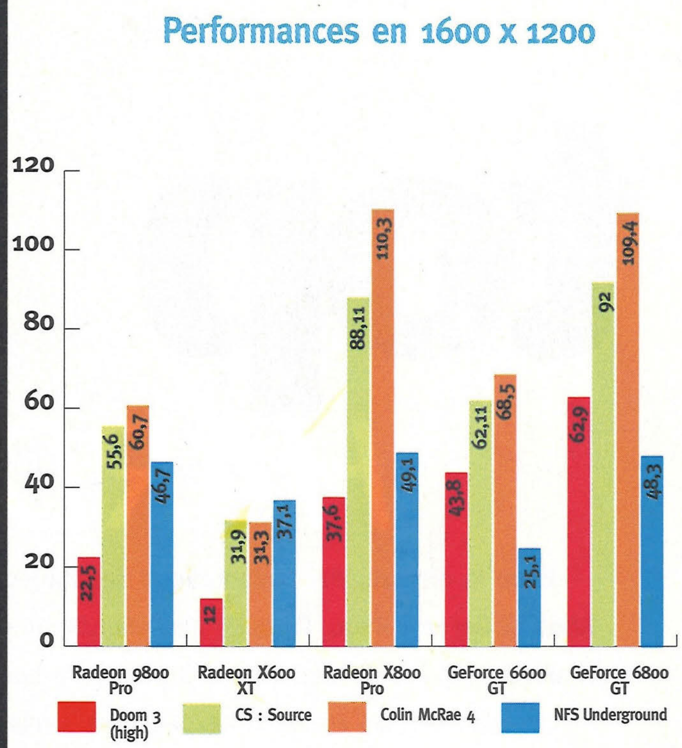
Shader Model 3.0

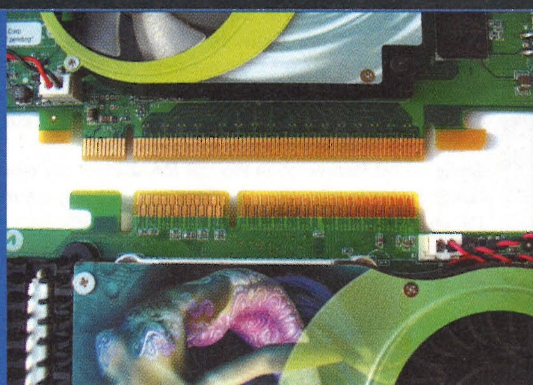
Alors qu'aucune version de DirectX ne proposait encore son support, nVidia avait décidé d'ajouter la gestion du Shader Model 3.0 à ses GeForce 6. Sur le papier, cette révision ne se veut pas aussi fondamentale que les précédentes : son but est de corriger les lourdeurs de la version 2.0 et d'y ajouter plus de flexibilité pour les programmeurs. Quelques fonctionnalités intéressantes font partie des spécifications, à commencer par les

3D Mark 2003

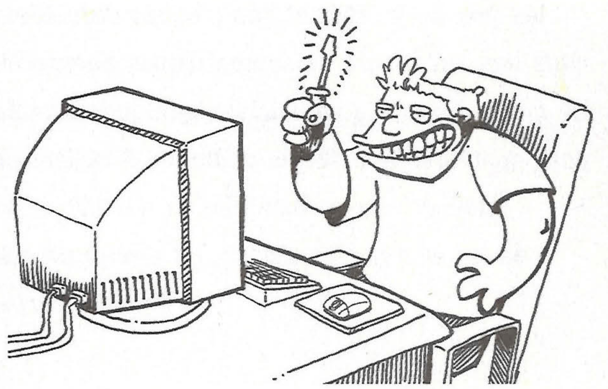
Carte	Score
Radeon 9800 Pro	6586
Radeon X600 XT	4173
Radeon X800 Pro	10306
GeForce 6600 GT	8036
GeForce 6800 GT	11708





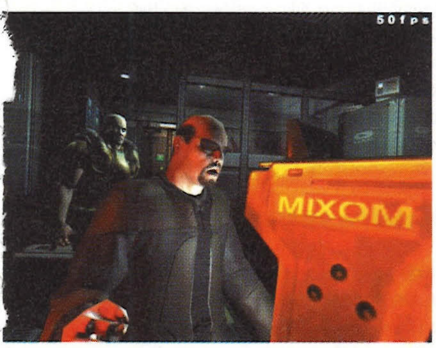


Le passé contemple l'avenir : AGP et PCI Express.





Ce sont les mêmes puces mémoire Samsung 2.0 ns qui équipent les GeForce 6600 GT et 6800 GT.



« Eh Caf, viens voir comment elle poutre la dernière GeForce dans Doom 3. »

branchements dynamiques. Derrière ce nom barbare se cache en fait un concept tout simple : réduire les temps de calculs en ajoutant des conditions. Génial en théorie, mais en pratique ils restent coûteux et peu utilisés dans les jeux. Autre nouveauté de ce modèle, l'instanciation géométrique qui permet de dupliquer des objets en mémoire pour réduire les calculs, pratique par exemple pour afficher d'un coup une armée de fantassins. Cette fonction est au cœur d'une polémique puisque bien que faisant partie de la norme 3.0, ATI a ajouté son support sur les Radeon 9500 et supérieures avec ses Catalyst 4.8. Sur le papier c'est une bonne surprise pour les possesseurs de canadiennes (les cartes, pas les tentes), mais il se murmure qu'ATI pourrait avoir des problèmes pour obtenir la certification WHQL de Microsoft d'ici deux mois.

GeForce 3400

Et tout ce concentré de nouvelles technologies se retrouve condensé dans 146 millions de transistors gravés en 0.11 micron, 8 pipelines graphiques épaulés par trois unités de calcul géométriques, le tout servi par un contrôleur mémoire 128 bits. Oui, vous n'avez pas rêvé c'est pile la moitié des spécifications d'une 6800 Ultra. Deux modèles sont proposés, le 6600 GT qui a l'honneur d'être couplé à 256 Mo de mémoire GDD3 et le 6600, parent pauvre qui se coltine de la GDDR classique. Soyons clair tout de suite, le 6600 est le produit à éviter pour les joueurs, son contrôleur mémoire laminant totalement les performances. La bonne surprise de la GT tient en grande partie à la fréquence de son GPU : il est cadencé à 500 MHz tout comme sa mémoire. Pour rappel, le 6800 Ultra ne dépasse pas les 400 MHz... La mauvaise ? Les cartes ne seront disponibles qu'au format PCI Express dans un premier temps, pour les versions AGP on attendra la fin de l'année. À noter également que seule la GT pourra fonctionner en SLI. Après tout, ce n'est que justice, l'autre n'a déjà pas tellement d'intérêt en solo...

La moitié des performances ?

On passera à côté des scores 3D Mark qui ne veulent plus dire grand-chose pour se concentrer sur les jeux. La 6600 GT détrône (enfin) la 9800 Pro de son créneau du meilleur rapport qualité/prix. Les performances sous Doom 3 et CS : Source augurent du meilleur pour les jeux à venir basés sur ces deux moteurs. La X600XT, pendant milieu de gamme de la 6600 GT chez ATI, prend une grosse claque. Elle sera heureusement remplacée dès le mois prochain par une X700 que je vous ai déjà présentée dans les news matos. Le dernier bébé de nVidia n'a pas à rougir non plus de ses performances face aux Radeon X800 Pro et GeForce 6800GT, cela augure du meilleur pour ceux qui souhaiteraient s'équiper en SLI par exemple. Un retour en force de nVidia qui arrive au meilleur moment. Les Radeon X700 du Canadien pourront-elles rivaliser ? Réponse le mois prochain.



Radeon X600 XT contre GeForce 6600 GT, la lutte est inégale.

top HARD

Entre la disponibilité fantomatique des Radeon X800 et GeForce 6800, l'attente des 6600/X700 et un nForce 4 qui tarde décidément à pointer le bout de son nez, on est dans l'expectative. Certes, les prix de la RAM et des disques durs sont au plus bas, en faisant de sympathiques perspectives de mises à jour. Ça vous laisse quelques semaines pour peaufiner la stratégie d'attaque à utiliser pour « fataliser » votre banquier. Et qui sait, à force de les éliminer un par un, on pourra peut-être s'en débarrasser ?

C_WIZ

Le processeur

Pas de gros changement du côté des processeurs. L'Athlon 64 3000+ atteint la barre psychologique des 150 euros, ce qui risque d'en faire réfléchir plus d'un d'entre vous. Vu l'écart stellaire de performances entre les Athlon 64 et les Athlon XP, il devient de plus en plus dur de résister. Et quand on rajoute que les jeux 64 bits frappent très fort à la porte...

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1.91 GHz), 70 euros TTC environ
Config 2 : AMD Athlon 64 3000+ (2,0 GHz/Socket 754) 150 euros TTC environ, ou Intel P4 3,0C GHz, 170 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,4 GHz/socket 939), 320 euros TTC environ, ou Intel P4 3.4C GHz, 290 euros TTC environ

La RAM

C'est un peu la surprise du mois, la mémoire baisse. Bon, ce n'est pas non plus une chute vertigineuse, mais 20 euros sur une barrette de 512 Mo de marque, ça ne se refuse pas. La guerre entre les fabricants de puces ainsi que l'échec de la DDR II y sont pour beaucoup. Alors on en profite. N'oubliez pas, deux barrettes pour les configurations Dual DDR. C'est peut être le moment de passer au Go.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 160 euros TTC

La carte son

Une constatation s'impose, on attend toujours une première implémentation convaincante de l'HD Audio. Cette nouvelle norme d'Intel a clairement tout pour plaire, c'est du côté des chips et de leur câblage approximatif sur certaines cartes mère que ça couine. Au sens propre. Alors en attendant le HD Audio de nVidia, on va se tourner vers les rois du genre, Creative et Terratec qui ont tout deux fait pas mal de progrès du côté de leur drivers ces derniers mois. C'était nécessaire.

Config 1 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy ES, environ 40 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC

La carte vidéo

En attendant la disponibilité en masse des 6600 GT et autres X700, on reste un peu sur notre faim. La disponibilité des X800 et autres 6800 est délicate, et il n'y a pas d'amélioration en vue. Ce qui veut dire que les prix ne sont pas près de baisser. ATI et nVidia ont-ils été trop ambitieux avec leurs derniers chips ? C'est une question que l'on peut légitimement se poser, on aura rarement vu une disponibilité aussi délicate cinq mois après l'annonce des produits... Alors, on se rabat sur une 9800 Pro ?

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 Pro (256 bits) 128 Mo, environ 180 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 170 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro (256 bits) 128 Mo, environ 180 euros TTC

Le lecteur de DVD

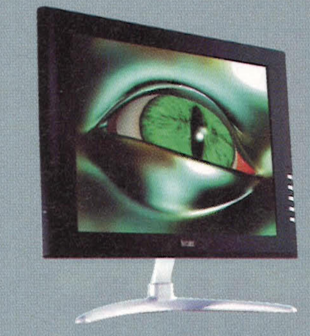
La vie est faite de petites joies simples. Non je ne vais pas me la jouer poète en vous parlant de la beauté idyllique de l'éclosion d'une rose par un beau matin de printemps, je veux vous parler de la satisfaction intense que vous ressentirez en achetant un lecteur de DVD. Un sentiment de devoir accompli qui s'accompagnera des remerciements éternels de Tbf et de votre serviteur. Non, attendez, ne courez pas au magasin tout de suite, lisez quand même le reste du Top !

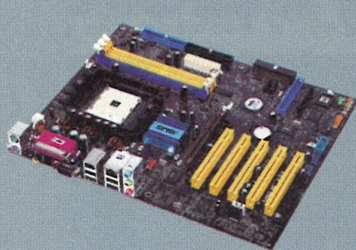
Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

Le moniteur

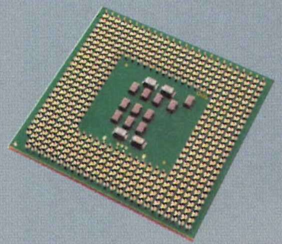
Après quelques rares Q17+ peuplés des fameuses dalles Hydis 12 ms, Hyundai est repassé, faute de disponibilité, sur des modèles de chez Samsung en attendant l'arrivée des modèles à 10 ms qui ont pris un peu de retard. Bien entendu, on ne manquera pas de vous faire signe quand ça sera dispo, tant ces dalles pourraient être celles qui vont réconcilier les joueurs de FPS avec les écrans LCD. En attendant, les moniteurs traditionnels, malgré leur encombrement, restent la référence pour les joueurs exigeants.

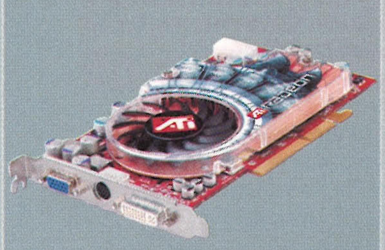
Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17+, environ 465 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC

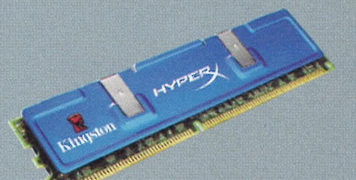










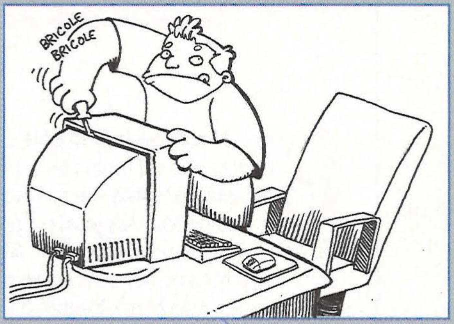




La carte mère

L'annonce du nForce 4 est une bénédiction, avec des caractéristiques bien alléchantes. Mais vous êtes habitués, entre le moment où je vous parle d'un produit et celui où il arrive en magasin, il y a parfois quelques mois qui s'écoulent. C'est dommage, croyez moi, ça m'énerve aussi. Alors, craquer maintenant pour un nForce 3 ou attendre le dernier bébé de nVidia ? C'est à vous de voir. Je ne vais quand même pas tout faire pour vous !

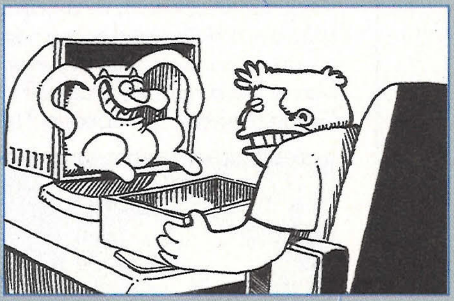
Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : MSI K8N Neo (nForce 3 250/Socket 754), environ 130 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC.
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo2 (nForce 3 Ultra/Socket 939), environ 130 euros TTC



Le disque dur

Les jeux prennent de plus en plus de place sur les disques durs. La démultiplication de la puissance des cartes graphiques fait que l'on doit charger de plus en plus de données. Des textures toujours plus grosses, accompagnées de « normal maps », ces fameuses données qui donnent du relief et un peu de vie aux jeux. Comme dans Doom 3 en mode « High » par exemple. Alors on ne lésine pas sur la taille. Pour les marques, mention spéciale à Seagate qui propose cinq années de garantie.

Config 1 : 80 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC





La carte réseau

Après avoir vu plus de 3000 PC câblés les uns aux autres au Quakecon, je dois vous avouer que j'ai du coup un peu moins honte de ne pas encore être passé au WiFi chez moi. Les switchs et les câbles RJ-45 restent la référence du monde du réseau pour des débits stables et des pings ridicules, avec une petite mention pour le FireWire, très utile quand on veut aller au-delà des 100 Mbit sans pour autant investir dans un coûteux équipement Gigabit Ethernet.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC

Le mini-PC

Vous êtes à la recherche d'un animal de compagnie original ? Vous en avez marre des chats qui s'épanchent partout et des chiens qui veulent toujours sortir ? Vous ne vous sentez pas assez « in » pour adopter un rat ou un furet ? J'ai la solution idéale pour vous : un mini-PC. Le ronronnement de leurs alims est plus léger, et ils sont surtout prévisibles, ils ne vous laissent que rarement des fuites sur la moquette. À moins bien sûr d'être adepte du Water Cooling...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478) : environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC

ET POKE ET PEEK

Les fans de S.F. se rappellent avec émotion d'octobre 94. Car c'est le mois du test du très vénéré System Shock. Looking Glass avait signé là un de ses plus grands titres. Des graphismes grandioses, une animation fantastique et euuuh... C'est quoi ces screenshots ? Ouuuch, ce que la mémoire peut enjoliver certains souvenirs...



Bon, il faut voir le bon côté des choses, pratiquement toutes les surfaces étaient texturées, ce qui était loin d'être le cas de tous les jeux à l'époque. Mais du calme, reprenons du début. Mmmh, le sommaire est prometteur : reportage ECTS, une interview de Mark Hamill à l'occasion du tournage des scènes cinématiques de Wing Commander III, un article sur les effets spéciaux à Hollywood et une pléthore de rubriques annexes : Kid's Corner, Console, Mac et Découverte. Ça ratissait large tout ça. Grand classique de l'époque, l'édito parle



Et dire qu'on s'est esquinté les yeux à lire du texte dans ces résolutions-là...

de la mort prochaine des consoles, de l'arrivée d'une machine regroupant « télé, ordinateur, minitel, chaîne hi-fi et autres applications domotiques ». Bon, pour la mort des consoles c'est super raté (on était juste entre deux cycles, mais à l'époque on ne connaissait pas encore super bien le phénomène), néanmoins pour cette machine du futur, ça ressemble furieusement à nos PC. Suffit de remplacer Minitel par Internet, TV par DivX et chaîne hi-fi par MP3 et autres radios en streaming. Finalement, le concept de machine qui centralise nos loisirs reste d'actualité, mais les technologies ont évolué en route. Certes, on ferme toujours ses volets à la main et il faut bouger ses fesses pour allumer la lumière vu que la domotique n'a jamais vraiment décollé. On ne peut pas tout avoir. Dans la série « on y a tous (un peu) cru », Joy parle souvent de la 3DO et de casque de réalité virtuel. Marchera pas. Marchera jamais. Mais ça faisait du bien de rêver.



Oh une pub moche en noir et blanc. Internet ? C'est quoi ça ?

FERMEZ LE CERCUEIL

Du reste, cet ECTS 94 était aussi l'occasion de dire au revoir à l'Amiga, les dernières illusions d'un rachat sérieux s'envolant. Les péripéties des années suivantes n'intéressèrent qu'une poignée de nostalgiques et de quelques fans irréductibles. Sur PC, on bavait sur les premières images de Magic Carpet, Descent (le jeu qui donne envie de vomir) et Flight Unlimited qui n'en finissait pas de faire des promesses. Côté tests, Ian Solo s'extasie sur Dark Legions et Alien Legacy (80 % chaque) pendant que Casque Noir fustige le manque de nouveautés de Doom II. Puré, Doom II, 10 ans déjà... Theme Park récolte un 85 % et Robinson Requiem bénéficie d'un 90 % même sur Amiga où ça ramait sévère. En revanche, l'adaptation PC de The Chaos Engine des Bitmap Brothers souffre. Le PC et la 2D, ça fait trois, surtout à l'époque. Gestion de sprites, scrolling, tout ce qui est faisable les doigts dans le nez sur Amiga demande un paquet de boulot sur un 486. Ça ne l'empêche pas d'obtenir un gentil 85 %. Les previews de LBA et Colonization font baver les lecteurs, mais le plus drôle c'est surtout une pub dans les dernières pages, qui propose de se connecter sur Internet « le plus grand réseau mondial d'ordinateurs ». « Pour quoi faire ? », ont dû se dire un paquet de joueurs. Normalement, maintenant vous savez.



Je me souvenais d'un jeu à l'ambiance captivante. Tellement captivante qu'elle a modifié ma perception des graphismes pendant des années...

CAFÉINE



Le test de Doom II et un encadré bien vindicatif contre une partie du contenu. Ça rappelle des souvenirs...

MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

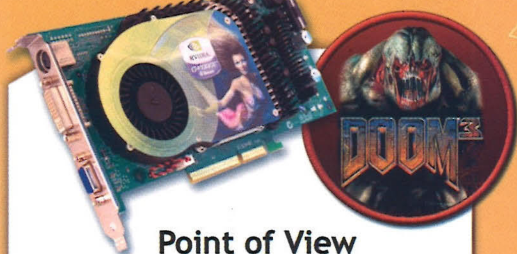
+ 100% hardware
+ 100% services



PC Domiplay AMD GT & Doom 3 offert !

- Processeur AMD Athlon 64 3500 Socket 939
- Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT
- Carte mère MSI K8N Neo 2 Platinum nForce 3 Ultra
- 1024 Mo de mémoire DDR PC 3200
- Disque dur Maxtor 160 Go SATA - 8 Mo de cache
- Graveur DVD 16X double couche Pioneer DVR-108
- Kit enceintes 5.1 Altec-Lansing 251, etc.

1499 €



Point of View GeForce 6800 GT

Avec ses 256 Mo de mémoire DDRIII à 500 Mhz, Far Cry, Doom 3 et Half Life² ne pourront pas lui résister ! De plus, Doom 3 vous est offert !

469 €



Platine DVD & DivXPRO H&B DX 3220

La meilleure platine DivX au monde !

Lecture des DVD, VCD, SVCD, DivX (3.11, 4.x, 5.x), DivXPRO, BivX (DivX double langue), Avance et retour rapide temps réel

71,99 €



Sony Cybershot DSC-W12

L'ultracompact 5,1 Mégapixels par Sony !

Capteur CCD Super HAD, zoom optique 3x, objectif Carl Zeiss Vario-Tessar et écran LCD de 2,5 pouces

365 €



Nec ND 3500 A

Un concentré de technologie à un prix agressif !

Graveur DVD Double Couche haute vitesse : Grave vos DVD±R en 16x, vos DVD±RW en 4x, Technologie double couche 4x permettant d'utiliser les médias 2,4x !

95 €



Linksys WAG54G

5 en 1 : Modem ADSL, routeur, switch, Firewall, et Wireless normes 802.11b et 802.11g

118 €



Logitech Cordless Desktop MX

Le best-seller des claviers/souris sans fil !

Pack composé de la souris Logitech MX700 optique rechargeable et sans fil et du clavier sans fil multimedia Elite.

84,99 €



Hyundai ImageQuest Q17+

La Rolls des moniteurs LCD !

Ecran LCD 17" au temps de réponse de 12 ms seulement ! Double connectique VGA/DVI et hub USB intégré.

466 €



Zalman Reserator

Le premier kit water cooling Fanless' du marché !

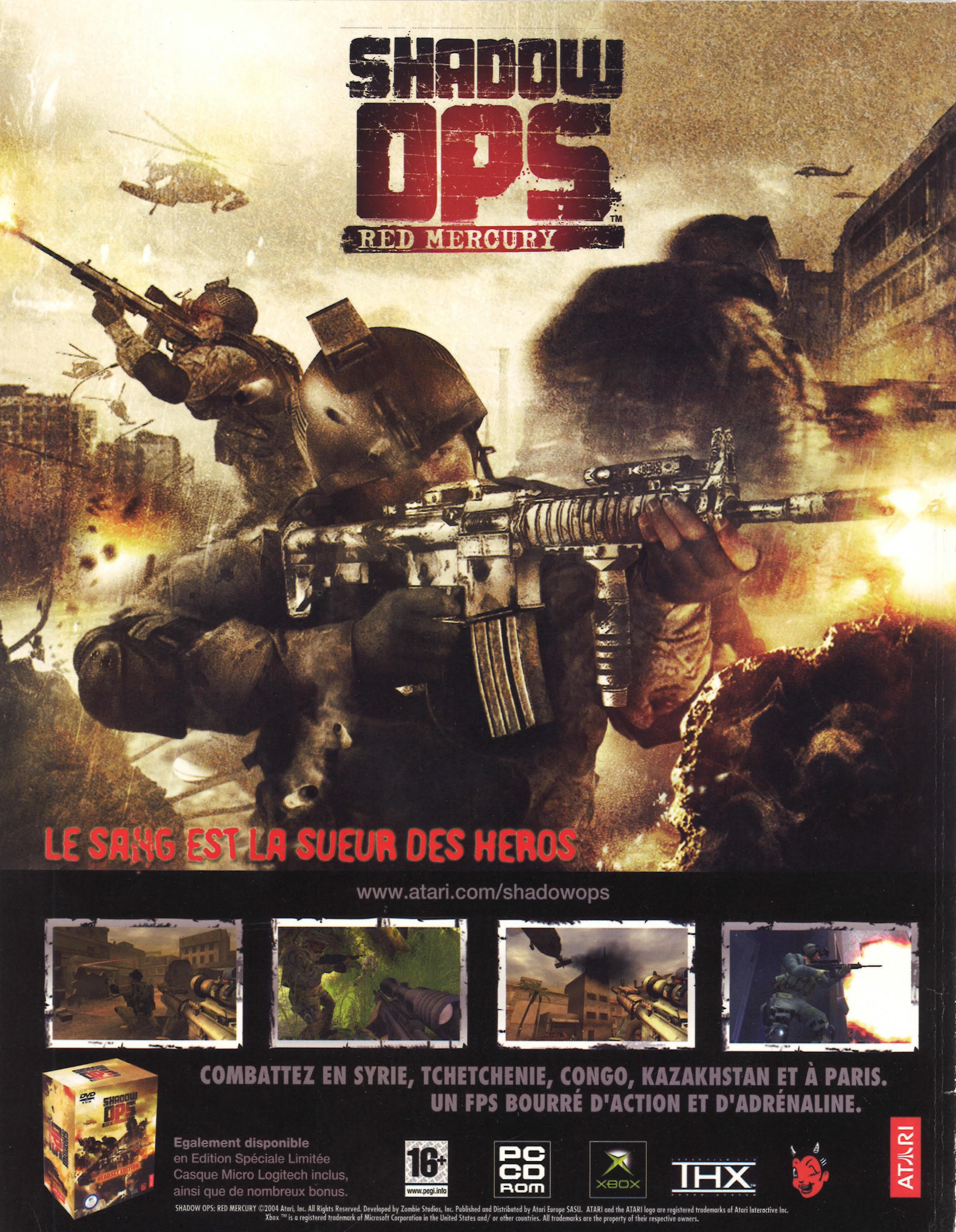
Le kit est constitué d'un water block pour processeur et d'un radiateur/réservoir externe Un silence absolu et un refroidissement optimal !

277 €

Achats 100% sécurisés
+ de 5 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net

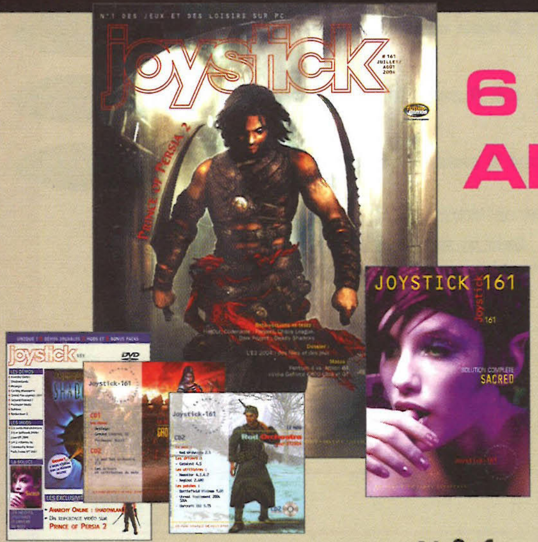
FIA-NET.com ACHATS 100% GARANTIS

http://www.materiel.net



SHADOW OPS
RED MERCURY
LE SANG EST LA SUEUR DES HEROS
www.atari.com/shadowops
COMBATTEZ EN SYRIE, TCHETCHENIE, CONGO, KAZAKHSTAN ET À PARIS.
UN FPS BOURRÉ D'ACTION ET D'ADRÉNALINE.
Egalement disponible
en Edition Spéciale Limitée
Casque Micro Logitech inclus,
ainsi que de nombreux bonus.
16+
www.pegi.info
PC CD ROM
XBOX
THX
ATARI
SHADOW OPS: RED MERCURY ©2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Developed by Zombie Studios, Inc. Published and Distributed by Atari Europe SASU. ATARI and the ATARI logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc.
Xbox ™ is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. All trademarks are the property of their respective owners.

CHOISISSEZ LA DURÉE DE VOTRE D'ABONNEMENT



6 n^{os}, 11 n^{os}, 22 n^{os} ABONNEZ-VOUS VITE À

joystick

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9

❑ je m'abonne, je choisis ma durée et ma version : ❑ CD ❑ DVD

1 ❑ **6 mois /6 nos** de Joystick - **26€** au lieu de 39€ (1) soit **2 mois de lecture gratuite !** — + de 33% de réduction

2 ❑ **1 an/11 nos** de Joystick - **46€** au lieu de 71,50€ (1), soit **4 mois de lecture gratuite !** — + de 36% de réduction

3 ❑ **2 ans/22 nos** de Joystick - **87€** au lieu de 143€ (1), soit **8 mois de lecture gratuite !** — + de 39% de réduction

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __ **Date et signature obligatoires :**
(validité minimale 2 mois)

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code Postal : _____ Ville : ______________________________

Tél : ______________________ E-mail : ______________________

Date de naissance : __ __ 19__

Quelle console utilisez-vous : ❑ **Playstation** ❑ **Game Cube** ❑ **Game Boy Advance** ❑ **Xbox**
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ **PC** ❑ **Mac**

STEJ63

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 octobre 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/09/04). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.